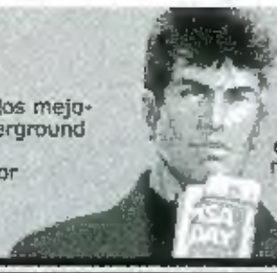
DIBUJA MANGA

Arriba al país una increible colección para conocer y aprender todos los secretos del manga. Con una promoción muy especial para todos nuestros lectores.
PAG. 24

GHOST WORLD

Reseñamos uno de los mejores comics del underground americano.
Una joya realizada por Daniel Clowes.
PAG. 26



XIII

Un nuevo espacio dedicado a los más grandes clásicos europeos, que en esta oportunidad nos narra las peripecias del desmemoriado "XIII".
PAG. 14

NUMERO 3

SEPTIEMBRE / OCTUBRE 2007
DIARIO GRATUITO - PROHIBIDA SU VENTA

LA REVISTERIA

CRG comics

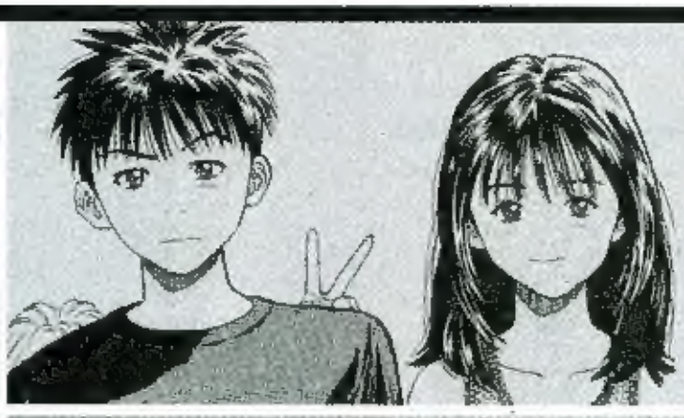
Maggi

4 de SEPTIEMBRE DIA DE LA HISTORIETA

PRESS

CARLOS GIMENEZ

El más importante artista que ha dado la historieta española en las ultimas decadas. Repaso por su vida y su obra.

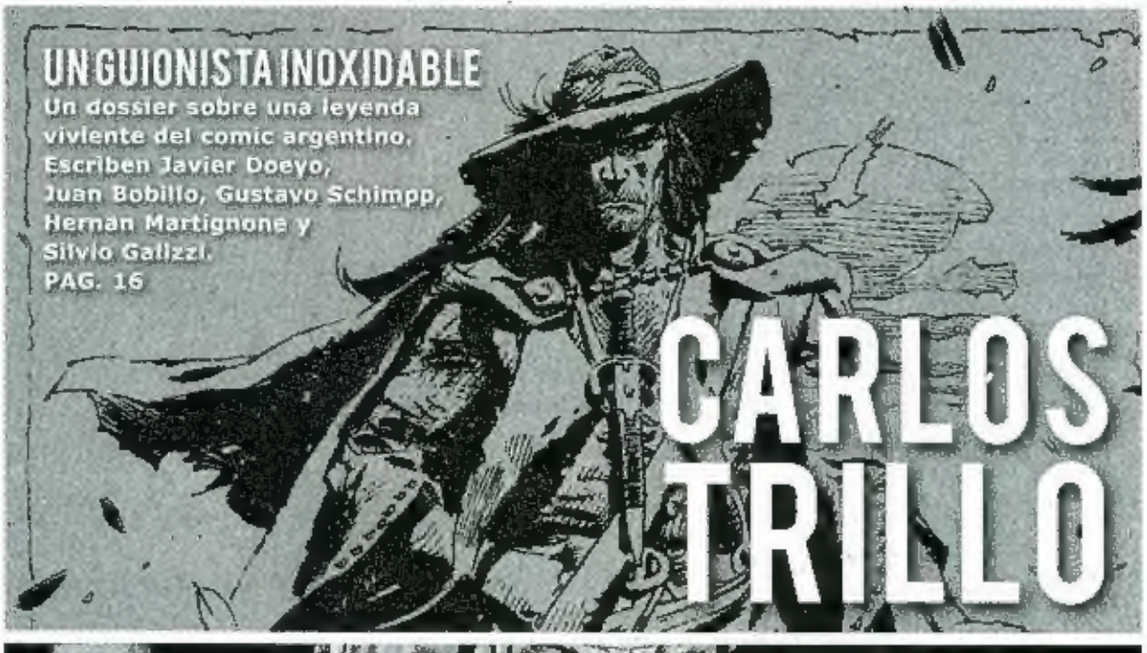


MASAKAZU KATSURA

Una nota sobre el mangaka que mejor sabe retratar los conflictos románticos de los adolescentes.
PAG. 4

LOS BORGIA

De la mano del escritor chileno Alejandro Jodorowsky y el dibujante italiano Milo Manara, llega la historia de la primera familia maflosa de la historia.



UN GUIONISTA INOXIDABLE

Un dossier sobre una leyenda viviente del comic argentino. Escriben Javier Doeyo, Juan Bobillo, Gustavo Schimpp, Hernan Martignone y Silvio Galizzi.
PAG. 16

CARLOS TRILLO

LA PRODUCTORA

Viajamos a las profundidades de Morón a entrevistar a parte de su staff y al mitico Nestor.

PUNISHER

Un informe de uno de los personajes más sangriento del noveno arte escrito por Garth Ennis.
PAG. 10

LA HISTORIETA ARGENTINA HECHA UN DEMONIO

Maicas, un artista que tiene gracia, contento por el rojo nos hizo una historieta monisima! CONTRATAPA

EDITORIAL

Es nuestro tercer número y todo es alegría, duplicamos la tirada de ejemplares, aumentamos la cantidad de paginas, seguimos recibiendo elogios de parte de los lectores y muchos anunciantes nos acompañan con esta iniciativa de masificar este bello arte.
A partir del próximo número sumamos una nueva sección. Es el correo de lectores. Aquí podrán comentar el contenido de las notas, hacernos llegar sus apreciaciones sobre los comics que están leyendo y también pedir que notas le gustaría ver publicadas. De esa manera fomentar un lazo entre ustedes y nosotros. La dirección donde pueden mandar sus mails es la siguiente lectores@larevisteria.com.ar
Para este número tenemos preparado un dossier sobre Carlos Trillo, un guionista que admiramos y respetamos. El cual nos enorgullece con su amistad. Una nota de un gran artista español que no es muy reconocido en nuestro país: Carlos Giménez. Para los fanáticos del manga la biografía de Masakazu Katsura y además una entrevista con ese grupo de talentosos artistas llamados La Productora.
Espero que disfruten de este tercer número. Bienvenidos a este tercer capitulo.

Alejandro González.

INDICE

3 QUE ES EL COMIC?
El día de la historieta

4 MASAKAZU KATSURA
Corazones en conflicto

8 SUPREME
Por Alan Moore

10 PUNISHER
Apagar el fuego con fuego

12 LA PRODUCTORA
Entrevista

14 CLASICOS DE EUROPA
XIII

15 NORMA MANGA RESEÑA

16 CARLOS TRILLO
Un guionista inoxidable

21 CARLOS GIMÉNEZ
Grandes autores españoles

24 DIBUJA MANGA
Promoción exclusiva

26 GHOST WORLD
Adolescentes reales

27 ALIENS
Sci-fi comics

28 MUSIMUNDO PRESENTA
Los Borgia

30 UNA CHARLA DE CAFE
Con Gerardo de Camelot

Editor Responsable
Alejandro F. González
alejandrog@larevisteria.com.ar
Redacción
José Ricardo Villarreal
ricardo@larevisteria.com.ar
Diseño y Diagramación
Juan Damián Correa Zaffuto
juandy@larevisteria.com.ar
Ventas y Publicidad
Marcelo D. González
marcelog@larevisteria.com.ar
Correo de lectores
lectores@larevisteria.com.ar
Colaboraron en este número
Fabio Blanco
Hernan Martignone
Javier Doeyo
Juan Bobillo
Gustavo Schimpp
Silvio Galizzi
Maicas

LA REVISTERIA comics PRESS

LA REVISTERIA COMICS PRESS es propiedad de Lunimar S.A.
Registro de propiedad intelectual en trámite.
Distribución Gratuita. Prohibida su venta.
Las imágenes son propiedad de sus respectivos autores y son de carácter ilustrativo.
Difundir historieta es difundir cultura.

Para venta al por mayor

Lunes a Viernes de 8:30 hs. a 18:00 hs.
Ulrico Schmidl 5620, Capital Federal
Tel/Fax: (011) 4642-5130 / 4643-0010

Visita
www.larevisteria.com.ar
El mayor catálogo de historietas online en castellano

¿QUÉ ES EL COMIC?

Día de la historieta

Qué es y cómo llegó a serlo

En un texto aparecido en la vieja revista Fierro , Cristóbal Reynoso, más conocido como Crist, contaba que el 4 de septiembre de 1957 había sido una de las fechas más importantes de su vida porque ese día "con once años, una bolsa de verdura en cada mano y una imaginación desaforada" había tenido la revelación de que sería dibujante ¿Qué había pasado? Que había aparecido el primer número de Hora Cero Semanal y los dibujos de Hugo Pratt ilustrando un guión de Héctor Germán Oesterheld habían extasiado al jovencísimo Crist. Por la misma época, cuenta el guionista Carlos Trillo, él y sus amigos hacían una excursión semanal desde el barrio periférico donde vivían hasta el centro, donde la revista solía estar en los kioscos unas cuantas horas antes ¿Por qué? Ansiedad por saber cómo seguía El Eternauta.

Esa es la pasión que nos motiva a celebrar cada 4 de septiembre el Día de la Historieta. Festejamos la existencia de un medio cuya antigüedad realmente no conocemos, festejamos a los dibujantes y guionistas que no renuncian a ella, y a los lectores que se enojan o sonríen cuando alguien poco avisado habla del comic como algo ingenuo o intrascendente.

2007 marca apenas el segundo año de esta celebración. Pero han pasado 50 desde aquél hito en la historia de la historieta argentina, y nos ayudan a creer que estamos sentando las bases de una tradición ¿En qué consistiría? Bueno, no hay reglas para celebrar el día del amigo, ni para determinar qué entidad puede regalar juguetes el día del niño. Desde la Comisión Día de la Historieta, alentamos cualquier idea o actividad que ayude a difundir este medio, pero todavía no podemos creer todo lo que desató la idea de esta celebración.

En principio la amplia aceptación que tuvo la fecha. Creímos que era más importante que la gente vinculada a la historieta la aceptara que intentar algún tipo de lugar en un calendario oficial. No obstante, ya figura en una página del libro "50/30: 50 años con El Eternauta, 30 años sin Oesterheld", desarrollado por el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de La Nación junto al webzine Continum 4 y Portalcomic, el cual se distribuyó en las escuelas medias de todo el país. También nos asombra figurar en los manuales escolares de segundo año de EGB y la permanente colaboración del movimiento Banda Dibujada dedicado a la permanente difusión de la historieta infantil.

El Día de la Historieta del 2007 pasó con un homenaje a Astérix en la Alianza Francesa de la Plata, una maratón de historietas en la Escuela Argentina de Historieta y una feria de comics en la Facultad de Filosofía y Letras, pero vos que estás leyendo esto en una comiquería todavía estás a tiempo de comprar algún comic y regalárselo a un amigo diciéndole "Tomá, feliz Día de la Historieta atrasado".

Fabio Blanco
(Comisión Día de la Historieta)
http://diahistorieta.blogspot.com/

EL DATO

DÍA DE LA HISTORIETA

El día 4 de septiembre de 1957, sale el primer número de Hora Cero suplemento semanal de Editorial Frontera. En sus páginas aparecen grandes creaciones de H.G.O. como lo son El Eternauta con dibujos de Solano Lopez, Sargento Kirk con dibujos de Hugo Pratt y Randall, the killer con dibujos de Arturo del Castillo.

GLOSARIO

FUMETTI:
Fumetti o fumetto, es la forma que los italianos llaman a los comics. Los llaman así por las "nubecillas" que contienen los diálogos y pensamientos de los personajes. En Italia los fumettis más exitosos los publica la editorial Bonelli.

MANGAKA:
Es la palabra japonesa para denominar, dibujante de historieta. Fuera del Japón, principalmente en occidente, la palabra se usa para referirse a los autores de historietas japonesas o manga.
El trabajo de mangaka usualmente abarca la creación mayoritaria del trabajo final, tanto de la trama como del dibujo de la historia.
Uno de los más grandes mangakas de la historia ha sido Osamu Tezuka, fue el creador de Astroboy.

SPIN-OFF:
Termino anglosajón, que hace referencia a una línea argumental independiente de una historia principal, generalmente basada en un personaje secundario, o en un suceso que no se resolvió. Son comunes los spin-off de series exitosas y sobre todo dentro del genero de superheroes.

MASAKAZU KATSURA
CORAZONES EN CONFLICTO

Es uno de los más famosos y exitosos mangakas. Sus historias atrapan a lectores de todo el globo. Actualmente Ivrea publica Video Girl Ai, la historia que fue un punto de inflexión en su carrera. Por ese motivo, el dibujante de las jovencitas en jumpers más sexys de la historieta y fanático de los superhéroes se merecía, tener una nota en las páginas de La Revisteria Comic Press.

"Desde la escuela primaria que vengo haciendo mangas. Como me gustaba Fujio Akatsuka, decidí usar un estilo parecido al suyo. Al principio, ni siquiera leía revistas de mangas e incluso series como Tensai Bakabon, las leí solo en volúmenes. Por aquella época, tenía un amigo que dibujaba mangas y era por ello muy elogiado por el profesor. Pensé que si hacía lo mismo, tendría la misma consideración por parte del profesor. Creo que este fue el motivo por el cual empecé a dibujar mangas, pero en aquel momento nunca habría llegado a pensar que yo me convertiría en dibujante profesional de manga." Esa fue la respuesta sobre sus inicios, que dio Katsura en una entrevista realizada para la revista Newtype (Una de las mejores revistas sobre manga y animación del Japón).

Nacido un 10 de diciembre de 1962 en la Prefectura de Fukui. Es un artista atípico dentro de la industria del comic japonés. Su sueño de niño no era convertirse en el futuro Osamu Tezuka si no que el suyo era convertirse en el gerente de una gran tienda. Participo de concursos de mangas solo para poder comprarse un equipo de audio. Como el mismo lo dice: "Alrededor del primer año de secundaria, quería un Technics V55 que costaba 500.000 yenes. En ese momento, el premio Tezuka de Jump Comics era de 500.000 yenes, así que empecé a dibujar mangas para ganar ese premio. Pero después de todo eso, cuando lo terminé ganando, ya estaba cerca de la graduación de la Secundaria en tercer año. ¡Me tomó tres años completos! En ese tiempo, me compré un mini componente y en realidad encontré que dibujar era divertido. Una vez terminado el secundario entre a estudiar a un instituto de bellas artes."

A diferencia de muchos mangakas, no usa seudónimo, firma con su nombre real y tampoco comenzó su carrera profesional como ayudante de ningún mangaka, Algo muy raro en el comic japonés, en el cual un artista antes de publicar sus dibujos debe estar bajo la tutela de otro artista.

En 1983 se publica su primer manga profesional Wingman. Una mezcla de ciencia ficción con humor y una pizca de erotismo. Fueron trece los tomos que se recopilaron de dicha comedia romántica. Género por el cual se destacaría pero que tampoco, como lo a hecho notar en la siguiente declaración, no era de su agrado: "En realidad no estaba interesado en la comedia romántica para nada. Fue sólo que el editor me dio esa idea. Pero cuando estaba haciéndolo, me di cuenta de que la comedia romántica no era del todo difícil; en otras palabras, no tenía absolutamente ningún problema dibujándola. Es un buen punto. Y eso es básicamente lo que he estado haciendo desde siempre. Por la época en que hice Wingman, apenas había empezado, si quería contar cosas más de mi agrado, mis editores lo rehusaban. Pero si hubiera dibujado lo que yo quería sea bueno o malo, mi trabajo probablemente habría sido alguna copia aburrida de una típica historia de héroes." Es en esta serie que la editorial le pide que dibuje a las chicas con algún tipo de sex-appeal. A partir de ahí le empezó agregar a sus personajes femeninos muchos mas atractivos físicos y sexuales. Desde entonces sus editores lo único que le piden es que el personaje principal de sus mangas sea una chica.

Así, en 1989 apareció en Shonen Jump, Denei Shojo Ai (Video girl Ai), la obra que le daría verdadera fama a Katsura. Entre Wingman y Video Girl Ai publico varios mangas que no fueron acompañados por los lectores.

Este man-

VIDEO GIRL AI

Video Girl Ai:

A Yota Moteuchi se le rompe el corazón: acaba de descubrir que la chica que le gusta (Moemi) está enamorada de Takashi, su mejor amigo. Pero un día mientras deambula por la ciudad sin rumbo fijo, Yota se topa con un extraño videoclub llamado Gokuraku del que se lleva una película. La acción tomará ribetes insospechados cuando de la pantalla de su tele, salga Ai Amano, la chica del video que Yota se había llevado: Ella resulta ser una "video girl" y está ahí para consolarlo y para ayudarlo a conquistar a Moemi. Pero la trama se complicará más aún cuando se descubra que como el video estaba fallado, Ai empieza a sentirse atraída por Yota.

Serie compuesta por 12 tomos, aquí ya se han publicado 8. La edición argentina es fiel a la japonesa, respetando el sentido de lectura oriental.

ga nace a raíz del pedido de Kazuhiko Torishima, su editor, que le dijo que haga una historia de amor, sobre el gran amor. Al principio no estaba nada a gusto. Ya que quería realizar otra historia pero le obligaron a seguir con aquel trabajo a toda costa. En esa época tuvo un accidente y le costó retomar los lápices hasta el punto de casi tener que "reaprender" a dibujar. El resultado es que su estilo dio un salto enorme.

Su primer manga romántico se convirtió enseguida en una obra de culto, que duró 13 tomos. El caso es que él había encontrado la fórmula del éxito. Tanto es así que, cuando terminó Denei Shojo Ai, su siguiente obra fue Denei Shojo Len (Video Girl Len).

"A diferencia de los mangas clásicos, yo he creado protagonistas que estan más cerca de los jóvenes de ahora. Los escenarios son reales y acordes con nuestro tiempo, y he utilizado psicologías que no se habían aplicado antes a los personajes de las historia de amor," dice Katsura cuando fundamenta el éxito de dicha serie.

A medida que Video Girl Ai iba llegando a su fin la misma fue perdiendo los toques humorísticos, el artista explica los motivos: "Adquirió un tono serio sin pretenderlo. Yo no soy una persona que se comprometa mucho con los personajes. Y por eso, aunque ellos se encuentren en medio de la adversidad, los trataba manteniendo las distancias. Por ejemplo, Moemi se las ve muy negras muy a menudo. Encuentro que es muy natural que, en una historia de amor, los personajes se encuentren en situaciones comprometidas y aparezcan elementos sensuales y eróticos. En aquel entonces, estaba obsesionado por el realismo, tanto de las imágenes como del argumento. Además, para mí, este es un manga en el que experimente al máximo. La verdad es que hubo muchas discusiones. Me criticaban mucho, por ejemplo, mis descripciones de escenas sexuales. Sin embargo se puede decir que me sentía realizado al pensar que era en el Shonen Jump donde aparecía una obra como esta. Quería saber hasta que punto podía llegar a expresarme dentro de los límites de los mangas para adolescentes."

Después de varias historias cortas en 1994, da comienzo su nueva obra larga DNA2. En ella intentó

IS

I's

I's nos narra la historia de Ichitaka Seto, un chico de secundaria enamorado de Iori Yoshizuki, una de sus compañeras quien, cuando comienza la historia, está dando sus primeros pasos en el mundo del modelaje. Seto quiere declararle su amor pero un montón de quilombos de todo tipo lo hará bastante complicado. Eso es sólo el punto de partida de una compleja historia de amor en donde la amistad y el sexo son tratados de forma honesta e interesante.

Serie compuesta por 15 tomos. Cada número argentino corresponde a 1/2 tomo japonés. Son un total de 30 tomos publicados. La serie ya ha finalizado.

MASAKAZU KATSURA

un nuevo cambio de estilo y, tomando como base una historia corta llamada Shin-no-Shin, y con la mezcla de Video Girl Ai, el Dragon Ball de su amigo Akira Toriyama y el cómic de superhéroes, creo una serie divertida que, sin embargo, no gustó y duro solamente 5 tomos.

Más historias cortas abrieron camino a un nuevo intento de cambiar de estilo. Tomando de nuevo una historia corta anterior como referencia, Shadow Lady -de la que había hecho varias versiones- aparece en 1995 en el Shonen Jump. Intenta volver de una forma un tanto oblicua al género de los superhéroes, pero la serie es un fracaso absoluto y se queda en los tres tomos. Con el agua al cuello y la necesidad de un éxito inmediato, se vio obligado a hacer algo que no quería: volver al manga romántico.

La presión de sus editores, que sabían que los lectores querían de Katsura, otra historia romántica sin tanto aditivo superheroico, le obliga a empezar en 1997: I"s. Que al principio parece ser la típica historia del chico tímido enamorado de la chica más bonita del colegio pero aparece una tercera persona, después una cuarta y así hasta transformarse en un puzzle amoroso. I"s fue su mayor éxito desde Video Girl Ai. Lo realizo hasta el año 2001 y alcanzó los 15 volúmenes, convirtiéndose en su serie más larga.

En 2002, después de un merecido descanso después de I"s, sale en el Young Jump una nueva versión de Zetman, que recupera el diseño del personaje pero refuerza su oscuridad y su crudeza. Un excelente manga para adultos muy lejos de la temática de su anterior obra.

Con un trazo simple y detallista estamos ante uno de los mangakas que mejor ha realizado la comedia romántica dentro del manga para varones. Y está muy lejos de ser sexista, la gran cantidad de lectoras que tienen, dan fe de eso.

Divertite, emocionate y enamorate. Lee a Katsura.

PARA MÁS INFORMACIÓN VISITA:

www.editorialivrea.com
(Sitio del editor de sus mangas)
www.larevisteria.com.ar
(Distribuidor de los mangas de Ivrea).
http://k2r.main.jp
(Sitio oficial del autor, en japonés)

MACROSS
Comics y Videojuegos
Brown 212 Bahía Blanca Te 0291 4521399
Encontrá todas las novedades en:
Comics, Card Games, Figuras de Acción, Gayapones,
DVD de Anime, Juegos de Mesa, Vidojuegos Play2 y Sega, Accesorios
para cónsolas y PC, Autos de Colección, Miniaturas, Juguetes.

COMPRAMOS!!!
Máscaras de Latex, Figuras,
Estatuas, Bustos, Maquetas
de Anime, Cine y TV
Comunicate Cel. 0291 155012294
email: macross01@speedy.com.ar

LA AMISTAD ENTRE DOS POTENCIAS

Goku, de la serie Dragon Ball realizado por Katsura, un homenaje a su amigo.

Masakazu Katsura y Akira Toriyama, se hicieron muy amigos por el año 1985, entonces ambos estaban en las mieles del éxito en la revista Shonen Jump, el primero con Wingman y el segundo con Dragon Ball. Incluso en las páginas de Wingman aparece el "Señor Mayarito" (To-ri-ya-ma escrito al revés, sílaba por sílaba) como locutor comentando una pelea. De esa amistad ha surgido un intercambio mutuo de ideas y de influencias en sus historias, aunque, como lo aclara Katsura:"Mi amigo mangaka Toriyama-san no entiende mis mangas de amor. Bueno, el amor es su punto débil, como uno puede ver." El personaje de Cell de Dragon Ball fue desarrollado por Katsura, incluyendo todas las manchas de su cuerpo. Aunque como luego se queja Toriyama:"En el caso de Cell, me di cuenta más tarde que me había complicado la vida, porque luego me olvidaba pintar las motitas esas que tiene repartidas por todo el cuerpo". Y también fue él , quien le sugirió la idea de fusiones entre personajes.

Aunque por otro lado el Junta Mega-Playboy de DNA2 de Katsura es una copia descarada de los supersaiyajins de Dragon Ball de Toriyama.

Leyendas 2007

9º ENCUENTRO DE HISTORIETAS, JUEGOS DE ROL Y CIENCIA FICCIÓN

INVITADOS ESPECIALES:

LEOPOLDO DURAÑONA
QUIQUE ALCATENA
HORACIO LALIA
LAURA MASONE
OSCAR CAPRISTO
MARCELO FRUSÍN

MUESTRA 50/30
50 AÑOS CON EL ETERNAUTA, 30 AÑOS SIN OESTERHELD

CHARLAS Y PANELES - MUESTRAS Y TALLERES DE HISTORIETA - MUSEO TEMÁTICO
PROYECCIONES DE PANTALLA GIGANTE - CONCURSO DE DISFRACES
JUEGOS DE ROL, CARTAS Y WARGAME - FAN CLUBES DE CIENCIA FICCIÓN Y FANTASÍA

ORGANIZAN:

Milenario Comics

AHI ROSARIO

19, 20 Y 21 DE OCTUBRE

CEC CENTRO DE EXPRESIONES CONTEMPORÁNEAS
B.JDA. SGTO. CABRAL Y EL RÍO PARANÁ - ROSARIO - ARGENTINA

WWW.LEYENDAS.AHIROS.COM.AR WWW.AHIROS.COM.AR WWW.MILENARIOCOMICS.COM.AR

ADHIEREN: LA REVISTERIA comics thalos editorial DOMO INTERNACIONAL ARGENTINA ZUK PRODUCCIONES DOMUS EDITORA MECA

ALAN MOORE: SUPREME

¿Es un pájaro? ¿ Es un avión?... No es... Supreme!

En la década del 90, los dibujantes más exitosos de Marvel Comics dejaron la compañía por motivos de derechos y por ende económicos. Fundaron una compañía, Image Comics, donde desarrollaron sus propios personajes. Pero ser un dibujante exitoso no significa ser un gran creativo a la hora de realizar personajes y argumentos. Ese fue el caso de uno de esos dibujantes Rob Liefield que para su Extreme Studio crea, casi plagia, personajes inspirados en los de Marvel y DC Comics. Uno de ellos es un joven soldado que al estilo del Capitán América recibe superpoderes idénticos a los Superman, su nombre Supreme.
Obviamente Liefield se da cuenta que un personaje así no le dará prestigio. Entonces que mejor que convocar al más prestigioso de los guionistas para que le escriba las historias de Superman, perdón, Supreme. Como ya se menciono anteriormente, Moore económicamente necesitaba de trabajo y acepto la propuesta.
Lo primero que hace el británico es demostrar que tiene la habilidad natural para escribir historias de superhéroes. Supreme es una serie llena de imaginación, repleta de guiños y homenajes a una época más inocente ya olvidada, que contiene toda una serie de juegos de espejos en los que Moore se recrea para poder hablar y reflexionar sobre la historia, ticks y los clichés del género de superhéroes dentro de un cómic de clara vocación comercial, entretenido, e ingenioso.

Supreme por Alex Ross

SUS TITULOS

SUPREME

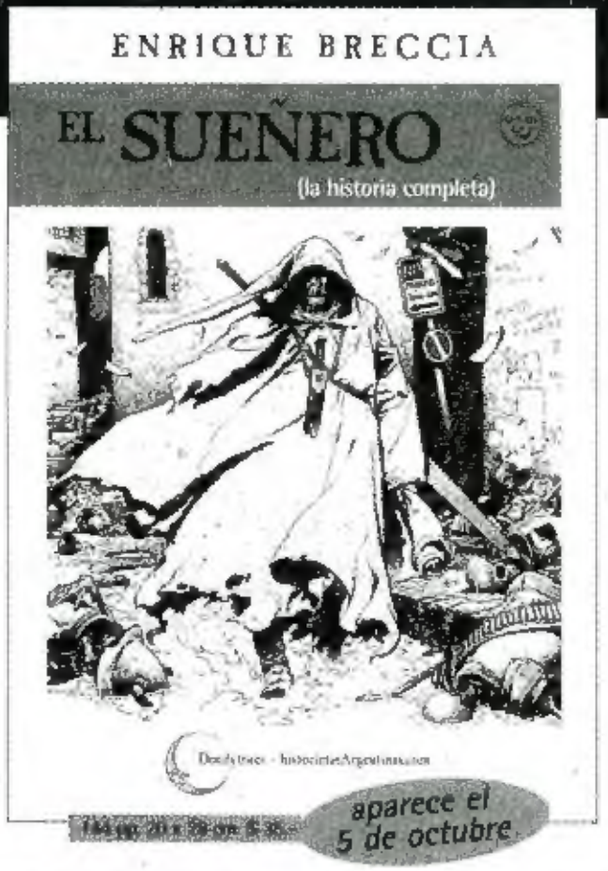
Su superioridad sobre la raza humana hizo que partiera de nuestro mundo en busca de un lugar donde realmente encajara en nuestro universo.
Pasado un tiempo, Supreme regresó a la Tierra para descubrir una serie de anomalías. Esto se debía a que en realidad no era la Tierra, sino un duplicado creado por el dios Loki con la intención de atormentar a nuestro héroe, su enemigo a muerte desde los años 40.
Pero Supreme derrotó a Loki, y ahora ha partido en busca de la verdadera Tierra...
Con este punto de partida y haciendo en bastantes sentidos borrón y cuenta nueva, el prestigioso guionista Alan Moore retoma al personaje Supreme para ofrecernos sus nuevas aventuras.
Serie limitada de 6 números.
Incluye un artículo introductorio con los bocetos originales de Alex Ross para la redefinición del personaje en esta nueva etapa a manos de Alan Moore.
Dolmen Editorial

SUPREME: El Retorno

Supreme: El Retorno es una miniserie compuesta por 6 volúmenes que continua lo publicado por Dolmen Ediciones. La palabra retorno del titulo es para diferenciarse de la miniserie publicada por Dolmen. Cada tomo trae tres historias americanas de Supreme. Por sus páginas, todas escritas por Moore, pasaron los dibujantes Chris Sprouse, Gil Kane, Rick Veitch, Jim Mooney y Jim Starlin, entre otros.
Viviremos extrañas aventuras junto a Supreme. En una iremos a un futuro alternativo donde Supreme es el Supremacista, el máximo héroe de un mundo racista, donde la guerra civil la gano la Confederación.
Otra aventura será protagonizada por los Supremevillanos, entre los cuales se destacará el Televillano. Además cada tomo contará con aventuras protagonizadas por Suprema. Está serie limitada es cortesía de Recerca Ediciones.

NOVEDADES historietasArgentinas.com

LA OBRA MAS CONTROVERSIAL DE ENRIQUE BRECCIA POR PRIMERA VEZ RECOPILADA EN FORMA COMPLETA: 140 PAGINAS!



aparece el 5 de octubre

H. G. OESTERHELD

ERNIE PIKE

CUATRO DÉCADAS

Un álbum que recorre las diferentes etapas de este clásico inolvidable de H.G. Oesterheld, desde su creación en los '50 y hasta la versión redibujada de 1986.
En los '50 con Eugenio Colonesse y con Alberto Breccia.
En los '60 con José Muñoz.
En los '70 con Solano López y con Ernie Pike en Vietnam por Nestor Olivera.
Y en los '80 con el homenaje de Juan Giménez.

Introducción de Fernando Ariel García.
64 páginas, 20 x 28 cm.

aparece el 23 de noviembre

2008 - Triste, Solitario y Final *(Osvaldo Soriano y Sanyu)* - Crónicas de la conquista de América *(E. Breccia y C. Trillo)* - 2008

2008 - El dia del Juicio *(Solano López y Barreiro)* - Alberto Breccia en primera persona *(Breccia, F. García, Ferrari y +)* - 2008

2008 + artistas e historietas nacionales + **www.historietasArgentinas.com** + artistas e historietas nacionales + 2008

THE PUNISHER

APAGAR EL FUEGO CON FUEGO

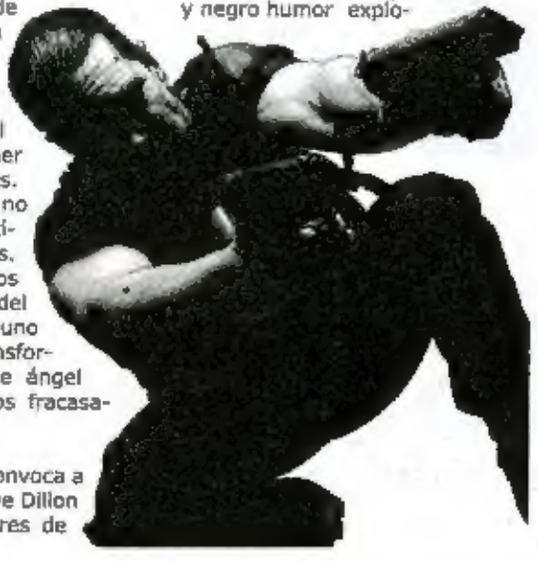
Dentro de la Línea Max, un sello para lectores adultos de Marvel Comics, se publican las historias de Punisher. Historias violentas donde la ley del Talión se ve potenciada, si quitas un ojo, Punisher te quitará dos.

Punisher nace en 1974 como un villano menor, en los comics de Spiderman, que se dedica a matar a criminales. Rápidamente se vuelve popular y son cada vez más frecuentes sus apariciones. Frank Castle, es un marine que ha perdido a su mujer y a sus hijos, asesinados por mafiosos. A raiz de esto juro castigar a los culpables de estos crímenes, bajo el nombre de Punisher. Una vez cumplida su misión decidió extender su venganza personal a todos los criminales.

En los 80 la taza de criminalidad en EE.UU. habia aumentado. Marvel aprovecho para lanzar un comic, protagonizado por un hombre que no tenia problemas de matar a narcos, asesinos y ladrones. Eran tiempos de Reagan, Schwarzenegger y Punisher.
Desde mediados de los 80 hasta bien entrada la década del 90 los comics de Punisher fueron muy populares al punto de llegar a tener tres series mensuales. En 1995 las ventas no acompañan y sus títulos son cancelados. Se realizaron varios relanzamientos del personaje, incluso uno donde Castle se transforma en una especie de ángel vengador, pero todos fracasaron.

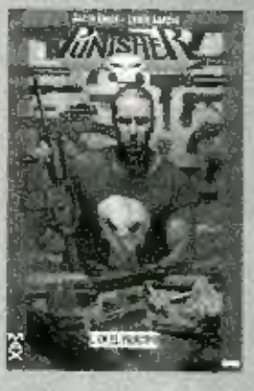
En el año 2000 se convoca a Garth Ennis y a Steve Dillon (Los artistas creadores de Preacher, el titulo estrella de finales de los noventa de Vertigo, el sello para adultos de DC Comics) para que le devuelvan por lo menos cierto éxito, del que gozo el personaje en el pasado. Y realmente lo lograron y con creces . Pero ahora el humor negro, los villanos bizarros y la ridiculización de los superhéroes serán los elementos predominantes de la serie, obviamente todo esto acompañado con grandes dosis de violencia.

Después de una maxiserie de 12 números y una serie de 37 números, Ennis cierra esta etapa. Y se muda con el personaje a Max Comics, una línea creada por Marvel Comics para lectores adultos. En Max, Ennis tienes mayores libertades para expresarse y contar lo que quiera.
Muchos creían que su acido y negro humor explotaría en esta nueva serie. Pero no, en Max Punisher traslada al personaje al mundo real con historias sórdidas y oscuras. Frank Castle deberá enfrentarse a mafiosos, miembros del I.R.A., militares rusos y tratantes de blancas.
Si en la anterior etapa se decía que Ennis abusaba de los gags y de los personajes cómicos. En esta casi ya no abundan y hacen de su lectura algo más difícil de digerir. Como siempre Ennis se destaco por sus diálogos y en este comic no será la excepción. En la parte grafica está muy bien acompañado por varios autores entre ellos Lewis Larosa y por nuestro compatriota Leandro Fernández. Otro punto a favor son las portadas creadas por Tim Bradstreet.



Además de la serie mensual que Panini Comics publica en tomos, Ennis ha escrito varios especiales y una miniserie, llamada Punisher: Born, en esta historia situada en Vietnam nos cuenta el verdadero origen de este singular ¿héroe?. La parte grafica de esta recomen-

MAX PUNISHER

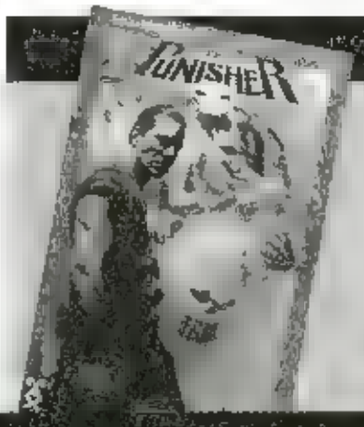


MAX PUNISHER # 1:
En el principio
Correspondencia Original:
Max: Punisher # 1 al 6
Guión: Garth Ennis Dibujo: Lewis Larosa
144 paginas a color
En este primer arco argumental el cazador se convierte en cazado. Ennis nos trae de vuelta a Micro, el antiguo socio de Punisher... ¡que ahora quiere acabar con él! Pero antes está dispuesto a hacerle una oferta que Frank Castle no podrá rechazar. Brutal y con buenas dosis de acción, es un excelente inicio del castigador en la línea Max. Si nunca has leído Punisher, aquí tienes la mejor ocasión para hacerlo.
Con portadas de Tim Bradstreet.

MAX PUNISHER # 2:
Cocina Irlandesa
Correspondencia Original:
Max: Punisher # 7 al 12
Guión: Garth Ennis
Dibujo: Leandro Fernández
144 paginas a color
Con "Cocina Irlandesa", la segunda saga completa de la nueva dirección tomada por el Punisher de Garth Ennis, quien vuelve sobre algunas de sus constantes literarias. El conflicto de Irlanda del Norte se traslada hasta la Cocina del Infierno y Frank Castle se embarca en una peligrosa misión contra las bandas mafiosas irlandesa que se disputan el castigado barrio neoyorkino. Un volumen polémico, violento y sin concesiones, especialmente recomendado para lectores adultos.

dable miniserie fue realizada por Darick Robertson (Transmetropolitan). Recientemente Marvel ha sacado un nuevo título protagonizado por Punisher pero esta vez integrado en el universo superheroico

The Punisher nos muestra con su lectura, entretenida y atrapante, las incongruencias de nuestra sociedad. De una sociedad que cree que para cesar los gritos hay que gritar y para detener la violencia hay que ser violento.



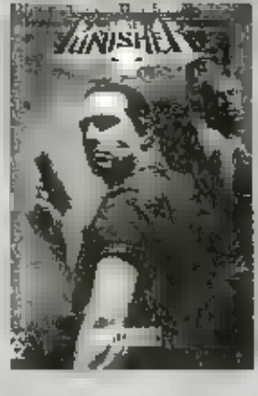
MAX PUNISHER ESPECIAL: EL TIGRE

Correspondencia Original: Punisher: The Cell, Punisher: Red X-Mas, Punisher: The Tyger, Punisher: Bloody Valentine
Guión: Garth Ennis, Jimmy Palmiotti, Justin Gray
Dibujo: Lewis Larosa, Mark Texeira, John Severin, Paul Gulacy
112 páginas a color
Cuatro impactantes historias autoconclusivas que se acercan a los aspectos más ocultos de la personalidad de Frank Castle, sin abandonar nunca los tintes de humor negro que bañan sus aventuras. Desde la peculiar manera que tiene Punisher de vivir la Navidad hasta su infancia nunca narrada en las calles de Brooklyn, de su enfrentamiento contra un todopoderoso Rey del Crimen que gobierna su imperio desde la celda contigua a la que ocupa Punisher a un inolvidable día de San Valentín.

MAX PUNISHER # 3:
Madre Rusia
Correspondencia Original
Max Punisher # 13 al 18
Guión Garth Ennis
Dibujo Dougie Braithwaite
144 paginas a color
.Con Madre Rusia, una nueva aventura completa de Punisher a cargo del guionista que mejor ha sabido entender a Frank Castle! Nick Furia tiene un trabajo en Rusia. Es el tipo de misión suicida que cualquier hombre en su sano juicio rechazaría sin pensárselo ni un minuto. Esa es la razón por la que el director de SHIELD necesita al Castle. Buscando un peligrosos retrovirus cuya venta en el mercado negro podría poner al mundo contra las cuerdas, Castle se infiltra en un silo nuclear ¡Donde le espera el Mongol!

MAX PUNISHER # 4: Arriba es Abajo y Negro es Blanco
Correspondencia Original:
MAX. Punisher # 19 al 24
Guión Garth Ennis
Dibujo Leandro Fernández
144 paginas a color
Con una nueva historia completa protagonizada por el implacable Castigador en el sello MAX para lectores adultos: "Arriba es abajo y blanco es negro" El gángster Nicky Carvella ha vuelto con la intención de vengarse de quién destruyó su vida. Esta vez pretende golpear a Frank Castle donde menos se lo espera en lo más profundo de su ennegrecido corazón. Una historia que obliga al Castigador a revivir el momento más triste de su vida el asesinato de su esposa e hijos

MAX PUNISHER # 5:
Los Esclavistas
Correspondencia Original
MAX. Punisher # 25 a 30
Guión Garth Ennis
Dibujo: Leandro Fernández
144 páginas a color
Una jovencita aterrorizada cuenta su historia al Punisher. Poco después, sus perseguidores pasan a estar en el punto de mira del justiciero. Se dedican a secuestrar a chicas, que acaban en los burdeles de Nueva York. Fríos y crueles, veteranos del genocidio étnico de los Balcanes, estos traficantes de seres humanos son un nuevo objetivo para Frank Castle



MAX PUNISHER # 6: Barracuda
Correspondencia Original:
MAX Punisher # 31 al 36
Guión Garth Ennis
Dibujo: Goran Parlov
144 páginas a color
El sexto volumen de las aventuras más adultas de Frank Castle tiene un título que te costará olvidar "Barracuda" Frank Castle se ha enfrentado hasta ahora con gente como Puzzle, Mamá Gnucci, El Ruso,... La simple mención de cualquiera de ellos despierta el terror. Pero ninguno es tan peligroso como el nuevo contrincante que conoceremos en este tomo... ¡Barracuda! Es grande, es implacable, es poderoso, disfruta alimentando a los tiburones y lo último que te gustaría es verle sonreír

DESDE MORON SUBURBIO

la Productora

UNA FACTORIA DE BUENAS IDEAS

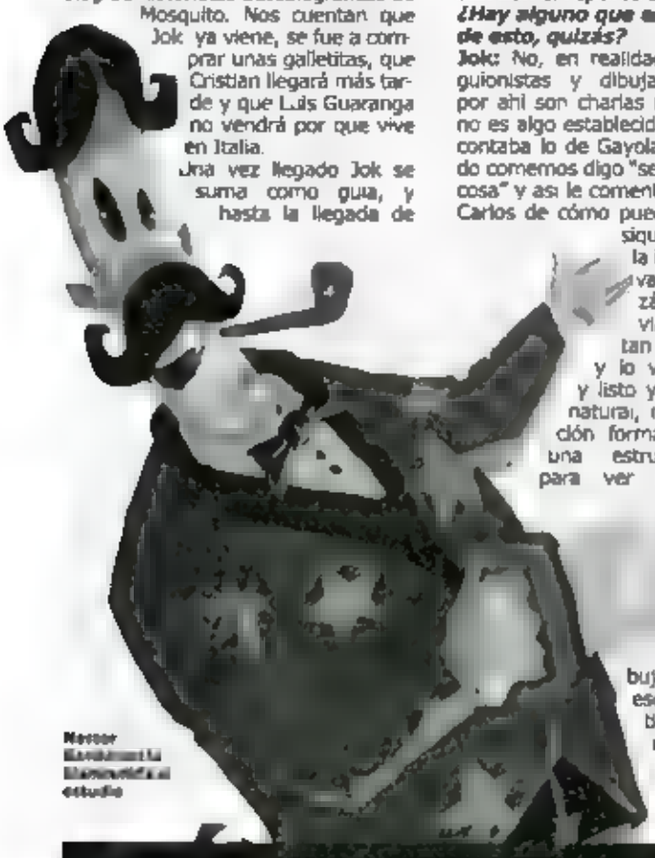
Angel Mosquito, Jok, Gervasio, Aon, Cristian Mallea y Luis Guaragna. Son los miembros de este estudio-cooperativa-comunidad-cofradía llamada La Productora. Un equipo de La Revisteria Comics Press viajo hasta Morón para hacerles una entrevista.

-¿Será acá? Me pregunta Juan, abrigado con dos camperas y un gorro de lana. Era una de su primeras incursiones a Morón, fue preparado - Y toquemos. Es mi respuesta mientras una gotita de sudor baja de mi frente. Hace calor. Al rato, se abre la puerta es Gervasio que muy amablemente nos recibe, igual se nota que ha quedado desconcertado por la manera de vestir de Juan. Adentro del amplio y bello estudio nos espera Aon. Nos enteramos que Mosquito no podrá venir, una mezcla de alivio y frustración nos invade a los dos, lo queríamos conocer pero a su vez teníamos miedo de aparecer en el granjero de Gesú, el blog de historietas autobiográficas de Mosquito. Nos cuentan que Jok ya viene, se fue a comprar unas galletitas, que Cristian llegará más tarde y que Luis Guaranga no vendrá por que vive en Italia.

Una vez llegado Jok se suma como guía, y hasta la llegada de Mallea será el principal interlocutor. Durante nuestra estadía tuvimos la suerte de apreciar los trabajos que realizan para el exterior, hablar de todo lo que significo Frontera, ese megaevento cultural sobre historieta argentina que realizaron el 2005 en Morón y por el cual pasaron más de 10000 personas en tres días. Hablamos de Gayolas, la serie que publican en Fierro. Se prende el grabador, Gervasio nos saluda afectuosamente y se retira. Tomando un tecito comenzamos con las preguntas.

Son todos dibujantes ¿Cómo hacen con el reparto de los guiones? ¿Hay alguno que es el encargado de esto, quizás?

Jok: No, en realidad, somos todos guionistas y dibujantes, entonces por ahí son charlas más informales, no es algo establecido. Como yo les contaba lo de Gayolas, quizás cuando comemos digo "se me ocurrió una cosa" y así le comente una historia a Carlos de cómo puede ser, pero sin siquiera saber quien la iba a dibujar. La vas testeando quizás para ver si es viable, te comentan sus opiniones y lo vas modificando y listo ya salio. Es algo natural, no una proposición formal, no tenemos una estructura armada para ver quien escribe o quien dibuja. Mas allá de eso, hay quienes tienden a escribir más o a dibujar pero si, todos en algún momento guionizamos o dibujamos alguna obra



Nestor Gervasio la Productora al estudio

¿Siempre se respeta la opinión?

Aon: Por lo general se respeta, ya que nunca es una bajada de línea

Jok: Si por ejemplo, puede pasar alguna vez que un guión tiene un problema, que no se entienda, que el autor al escribirlo no se da cuenta. Si le preguntas a cinco tipos y ninguno la entiende, a vos se te va a prender la lamparita y lo vas a corregir.

Y ¿Cómo es la dinámica para encontrar las duplas?

Jok: Nosotros laburamos todo el día acá, horas y horas. Así como comentamos que Carrio le dijo no se que a López Murphy, o que el otro día me agarre un dedo con la puerta, les contas que se te ocurrió tal idea para un policial

Son más comentarios que proyectos, que después toman forma.

Jok: Claro, y esa idea luego se va desmadrando y ahí toma su rumbo final que si es eventualmente terminar el guión, que a un dibujante le guste, que a todos nos parezca que este bien y no contenga problemas.

Ósea, es el dibujante el que elige guión

Aon: Por lo general en el momento de elaboración del guión, uno ya sabe quien lo va a dibujar

¿Y todos, trabajan con todos?

Aon: No hay duplas, quizás tenes casos como con Mosquito que trabaja más solo pero no hay duplas, quizás si se hace con más frecuencia con algunos. Yo por ejemplo trabajo mucho con Cristian y con Jok

Pero de todas formas sea de quien sea, todos tuvieron incidencia en la historieta final

Jok: En algún punto todos estamos involucrados aunque la palabra final siempre la tiene el autor. Luego vienen las sugerencias, hay mucha confianza y vos sabes que si alguien te dice por ejemplo "esta secuencia no se va a entender", lo analizas seriamente y por lo general lo terminas cambiando. En un principio, el taller original era mucho más formal, en donde primero vos presentabas la idea. Ahí cada uno tenía que opinar algo y a partir de ahí se corregía. Así se veía todo: la idea el concepto, después con el guión y por último con el dibujo. Ahora quizás con el dibujo hemos aflojado, lo hacemos más informalmente, entonces por ahí, buscas a alguno cuando hay algo que no te convenza

Y como se manejan con los tiempos de dibujo?

Jok: Y eso es un gran tema. En mi opinión el tiempo es algo vital, por que si vos estas diez años para hacer una historieta, estas en problemas, por que el entusiasmo te dura un tiempo. Nos ha pasado de empezar con un proyecto y luego pasan tres o cuatro años y ya no te rinde de la misma forma y si no terminas la historieta lo más seguro es que te quede trunco, o que cuando la termines no estés satisfecho con el resultado

¿Con el guión les sucede lo mismo?

Jok: Es diferente, por que el guión tiene un tiempo más gentil, por que más allá que te documentes y eso lleve una elaboración y un tiempo es mucho más rápido

Por ejemplo vos podes pensar y escribir rápidamente "hay un portaviones visto desde arriba, lleno de aviones" y el dibujante se te muere ahí (Risas) El guión tiene otros tiempos, uno puede estar desarrollando dos, tres o más proyectos a la vez Pero como dibujante seguramente tengas un límite

Segunda Parte

Y ¿Cómo nace lo que es hoy La Productora?

Jok: Era un proyecto abierto. Y seriamos como veinte

Un montón, y ¿era un grupo que se había separado del AHI, no?

Jok: Claro, el AHI, era una asociación en la cual cada uno caía con su proyecto, con su fanzine. Cristian (Mallea) era el presidente y Mosquito el [illegible]

Aon: Fuimos fundadores junto a otras personas.

Jok: Allí cada uno llevaba su proyecto. Después al ver que algunos teníamos más afinidad para trabajar, decidimos dejar los proyectos individuales y quemar los puentes apostando a un proyecto único. El AHI en su momento era un grupo de revistas, nosotros lo que queríamos hacer era transformarnos en una editorial

Aon: Fue evolucionando el concepto. porque luego fuimos una editorial, y hoy somos más que eso

Jok: Una vez conformados nos tomamos un año para conocernos e ir armando el continente, es una exageración, vos pensa un grupo de personas que se preparan para arrancar un año!

Aon: Yo era medio distraído, y al principio ni sabía quienes estaban dentro del grupo, no los conocía a todos
¿Y en el medio mucha gente se fue?
Aon: Y es algo natural, de veinte al principio se abrían ido la mitad
Jok: Claro y luego quedo como un grupo central y una periferia de personas que iban y venían, luego solo iban. (Risas)
En ese momento llega Cristian Mallea, se apaga el grabador nos cuenta una divertida anécdota, Y le preguntamos sobre el boom de los fanzine en los noventa
Cristian: Para mi el boom es continuo, todo el tiempo hay gente haciendo algo. Lo que paso a mediados de los noventa fue que las posibilidades tecnológicas aumentaron como así también los bajos costos de impresión nos permitieron a un montón de gente como nosotros hacer revistas con relativa facilidad. El proyecto La Productora no hubiera podido existir en los setentas.
La decadencia permitió que los que todavía no sabíamos hacer el trabajo lo pudiéramos hacer. Y creo que eso todavía sigue sucediendo. Yo lo veo como parte de una decadencia generalizada.
Pero muchos además duraban poco tiempo.
Y por eso mismo, al no saber hacerlo bien, la publicación duraba uno o dos números y al tercero ya no existía por que tenía que vender para eso

esto, que somos dibujantes también poco tuvimos acceso a esto, salvo yo que pude trabajar con Lalia Esto hizo que la historieta pasara de una masividad a una introspección En los ochenta los historietistas que aparecieron hablaban de sí mismo, y hoy estamos creo yo, en la cúspide del personalismo, todos hablando de nosotros mismos y no comunicando. De la experiencia que hicimos con Carlitos (Aon) viajando afuera *(viajaron al festival de historieta francesa de Angouleme en el año 2006)*, a mi la que más me quedo fue realmente eso, de que todo el tiempo hay un feedback entre autor y lector, entre autor y editor o editor y lector. Es un circuito que nunca se corta, hay un diálogo permanente. Alguien va y consume esas historietas por que se siente representado, encuentra un referente
Y eso es lo que pasa cuando leemos la historieta de los últimos veinte años en Argentina. De que hablamos en nuestras historietas, a ¿quienes nos dirigimos?
Sin ir más lejos la experiencia de la mayoría de los artistas que trabajan para Italia es esa Se hacen cosas para un publico Italiano, el caso de la Skorpio de los últimos diez años, yo les propongo que traten de leer. No se puede, son espantosas las historias
Yo suelo usar una palabra que es la transculturización. Se extirpó una disciplina que podría haber sido, que fue maravillosa y que tenía una potencialidad enorme y pudo haber sido mucho más basta, mucho más grande que la historieta. La empezaron a matar con Frontera y la terminaron de liquidar en los ochenta con la declinación de Columba
Nosotros mismos nos engañamos, hablando de Fierro como un fenómeno de masas. Fierro fue un fenómeno totalmente aislado. Una editorial que dio ganancia los primeros dos años y luego fue la voluntad de Cascioli de sostenerla.
¿Pero en el caso de Columba, no fue culpa de la misma editorial, por no renovarse?
Cristian: Si, desde luego. Dicho por sus mismos protagonistas. Pero era mucho más popular que la Fierro
Yo hago una salvedad, el lector de Columba hoy existe, el de Fierro no lo se, con el dolor que me produce el tema. Yo siempre me identifique mucho más con La Fierro, pero ahora viéndolo a la distancia y tratando de analizarlo desde una perspectiva editorial, el lector de Columba existe y no solamente en el interior. En Bolivia, había visto que los saldos de Columba siguen girando en la distribución general de kioscos. En Chile Uruguay por ejemplo pasa lo mismo
Risso en una charla que tuvimos nos comentaba que un día pregunto en Columba sobre las cifras de venta y se sorprendió. Proporcionalmente se vendía más en Jujuy que en Buenos Aires.
Cristian: y que te indica eso
Ricardo: En mi opinión que los sectores más populares buscaba un entretenimiento que realmente le estuviera llegando a él y que fuese accesible
Cristian: Esto nos tira otra idea, ahora mucho más clara. Sobre la zanja tremenda y profunda que nos dejaron los años del proceso y menemistas en la sociedad. Esa zanja antes no existía, o era mucho menor
Lo que le sucedió a Columba incluso aun peor de no saberse renovar, fue renovarse demasiado rápido. Que haya desaparecido, tuvo que ver con una voluntad de los nuevos dueños de cambiar todo. Aquel lector tan fiel que iba a buscar un producto determinado, de repente había cambiado todo y la editorial se termino de ir a pique con eso. Yo hoy preferiría que siga existiendo Columba, en las condiciones que existía en los ochenta, así de cabeza en todo. Por que permitía a los dibujantes en general vivir de eso y generaba comunicación aun con el lector posible. En Argentina no hay un lector de historietista, alguien que vaya y diga "hoy voy y me compro una historieta"
Jok: Claro, que diga no quiero dibujar, no me interesa nada, solo comprar y leer una
Claro, hoy se tiende a querer ser parte del circuito
Cristian: La charla de Animate comenzó así, yo pregunte ¿Cuantos lectores puros hay acá? Uno solo en el fondo, todos los demás eran o estudiantes de dibujo o auto editores, vendedores
Es toda una comunidad cerrada, un ghetto. El gran desafió es ese, como rompes con ese ghetto

Y nos quedamos hablando, soñando en como volver hacer de la historieta algo de masas. Juan se puso sus abrigos. Christian nos acompaño hasta la estación. Juan tomo el tren hacia la gran ciudad y yo el mío, hacia el lejano oeste. Mientras viajaba sonreía Había sido una linda entrevista.

Mas allá de todo, la realidad es que nosotros nos tiramos a hacer historieta cuando no sabíamos hacerlo, lo seguimos haciendo. (Risas)
En la pauperización generalizada del traslado de conocimiento
Aon: Se vino con todo! *(Risas,*
Cristian: Ehh me perdí ósea se cor-

TITULOS DE LA PRODUCTORA

Morón Suburbio
Carne argentina

COMICS

El Otro
- Nestor Comics, Decadencia
Nestor Comics, Puerto Kapruccia
Re[illegible]
- Road Comic
Quien es Copernico
Perfecto

Jason Mullway, Jason Mac Lane, Jason Fly, Seamus O'Neil, Kelly Brian, Alan Smith, Jake Shelton, Steve Rowland, Ross Tanner, Jed Olsen, John Fleming, Hugh Mitchell, Karl Meredith, "El Cascador"... ¿Quien es realmente XIII?

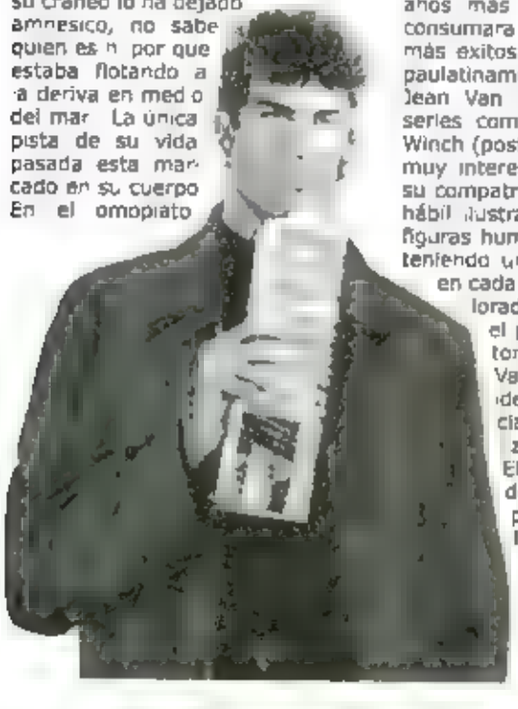
Esta pregunta aun hoy, a más de 20 años de su primera publicación, resuena en cada uno de los rincones del viejo mundo, donde XIII no es sinónimo de desgracia, sino de misterio.

El Misterio XIII

Estados Unidos ha sido golpeado por el terrorismo una vez más, su presidente más carismático y popular en la historia ha sido asesinado en un atentado con olor a conspiracion

Una pareja de ancianos encuentra a un joven inconsciente en la orilla de una costa

El desconocido esta herido de bala. El proyectil que impacto en su cráneo lo ha dejado amnesico, no sabe quien es ni por que estaba flotando a la deriva en medio del mar. La única pista de su vida pasada esta marcado en su cuerpo En el omoplato izquierda tiene un tatuaje, un numero romano, un XIII



Este tatuaje será solo el comienzo para XIII que acorralado por las circunstancias, descubre que no solo es un eximio luchador sino que sabe de todo tipo de formas de combate y armas.

Ahora él, sin saber quien es, pero con el entrenamiento de un agente especial, deberá escapar de quienes quieren asesinarlo en cada rincón al que vaya, mientras busca su verdadera identidad

Su creación

Los Belgas Jean Van Hamme y William Vance se conocen en el año 1976, pero pasarían varios años más para que esta dupla consumara la que seria una de las más exitosas series de Francia y paulatinamente de toda Europa

Jean Van Hamme, guionista de series como Thorga o El Largo Winch (posteriores a XIII), estaba muy interesado en el trabajo de su compatriota William Vance, un hábil ilustrador capaz de dibujar figuras humanas a la perfección, teniendo un alto nivel de detalle en cada viñeta, virtud muy valorada históricamente por el publico francés de historieta

Van Hamme tenia una idea flotando desde hacia tiempo que materializa en "XIII"

El belga había quedado fascinado con la premisa de una novela de Robert Ludlum "La Memoire dans la peau"

En ella el protagonista corre la misma suerte que XIII, sufriendo de amnesia y siendo perseguido por el gobierno de su país, para descubrir que en realidad era un agente secreto

Esta historia es nada menos que la saga BOURNE, adaptada al cine y protagonizada por Matt Damon

Más allá de las obvias similitudes, ambas historias recorren dos caminos muy diferentes. Jason Bourne no recuerda, pero sabe quien es, mientras que la identidad de XIII va mutando constantemente. A lo largo de su pesquisa alrededor del mundo, muchos serán los que lo reconocen adjudicándole diferentes identidades y pasados que de a poco iremos entrelazando

El misterio XIII en Francia es un éxito inigualable, su venta es comparable con cualquier best seller literario, sus fanáticos se cuentan de a miles, originando distintos sitios y foros exclusivos en internet, videojuegos y todo tipo de merchandising

La formula de un éxito

Si bien XIII es una serie creada a mediados de la década del 80 y que actualmente se sigue publicando, sus características más pregnantes, que la llevaron a ser el éxito que es, no han cambiado demasiado. Demostrándonos que a veces la originalidad no tiene caducidad, XIII desde el principio ha seguido una línea sustentada en la sorpresa constante creando distintas vueltas de tuerca, creadoras de un mecanismo perfecto entre la acción, amor y suspenso. Esto Van Hamme lo logra desde el guion mientras que Vance lo termina de pulir en un dibujo clásico pero exacto, que parece deberle su existencia a este tipo de historia. Ambos artistas son documentados, uno en la historia con constantes guiños sobre acontecimientos tan conocidas como el de JFK o la historia de Che Guevara. El otro, desde un relevo amplísimo de fotografías por todo el mundo, en la gran mayoría de casos, sacadas por él

A diferencia de otras series por entrega, XIII no deja continuaras en cada ultima pagina. Terminaremos cada tomo conscientes que aun no lo sabemos todo, pero conformes por lo descubierto. El problema siempre residirá en las primeras páginas de cada nueva entrega. Desde allí Van Hamme nos hará de anfitrión para un verdadero viaje vertiginoso por distintos lugares (tan variados como puede ser una jungla, un pequeño pueblo o inclusive un manicomio) con tantas características y distintos personajes que sorprenden y confunden a la vez

Posiblemente allí resida el éxito de esta serie. Una que al igual que su protagonista muta constantemente, recorriendo distintos mundos en donde la gente como en la realidad, no es igual

Leer un álbum de XIII, significa disfrutar de una historia tan compleja como dinámica, donde los textos y conversaciones aparecen de forma ecuánime con cada disparo

Donde nada es lo que parece y es imposible adivinar que es lo que sigue

XIII es una epopeya contemporánea, con elementos ampliamente complejos y fantásticos que no evita de todas maneras, nos parezca una historia verdadera por donde se la mire

Logra dejarnos esas ganas de saber más que solo las obras de culto consiguen, esas ganas de aun terminada nuestra lectura poder prender un televisor o leer un periódico y aun seguir inmerso en esa fascinante historia

Por el momento se han publicado 17 álbumes en un formato de lujo y estamos a la espera del ultimo numero de la serie anunciado en Francia para el próximo 11 de Noviembre intitulado "Le Dernier Round" y un álbum especial sobre el pasado de XIII llamado "La Versión Irlandaise", dibujado nada mas ni nada menos que por el genial Moebius.

N.M.R
NORMA MANGA RESEÑA

Una selección para todos los gustos. Por el señor Oriental

AZUMANGA DAIOH / Cuando un manga en su argumento describe una historia que ronda en los alumnos de un instituto japonés parece que este tema recurrente, posiblemente ya este agotado, allí es cuando una serie como Azumanga nos sorprende. Con un guión audaz y disparatado, este manga que se estructura a partir de tiras cómicas, nos despliega una galería enorme de personajes, todos diferentes y sumamente interesantes. Serie de 4 tomos
De Kiyohiko Azuma

ZATCHBELL / Kiyomaro es un estudiante, que debido a su condición de superdotado es repudiado y maltratado por todos sus compañeros. Un día recibe una extraña visita que lo sorprende. Un extraño joven llamado Zatch es enviado por su padre para que lo cuide. El joven, fue encontrado lastimado y sin memoria y con un libro rojo del cual no se separa. Este esta escrito en un lenguaje indescifrable y ahora dicha inteligencia que a Kiyomaro tantos problemas le trajo será la clave para ir averiguando el misterioso pasado de Zatch. Por el momento lleva publicado 20 tomos. De Makoto Raiku

FRUIT BASKET / Cuenta la historia de Tohru Honda, Una estudiante quien ha perdido en un accidente a su madre y que ahora deberá vivir llevada por las circunstancias en una carpa instalada en el bosque cercano a su colegio. Su vida cambiara al conocer a la familia Sohma, quienes debido a una maldición, se transforman en signos del zodiaco chino cada vez que los toca. Un manga repleto de circunstancias no solo graciosas, sino dejando lugar para la emoción y la acción. Por el momento lleva publicado 18 tomos (de 23). De Natsuki Takaya

FAKE / Randy Mcleane es un hábil y reconocido policía de New York, ferviente amante de su trabajo. Un día le toca tener un nuevo compañero de nombre Dee. Este muchacho será todo lo opuesto a Ryo, enamorandose ademas de él, insinuándole dicho amor cada vez que pueda. llegando por fin a lograr su cometido. Ahora la pareja policía, deberán afrontar su relación mientras luchan contra el crimen. Por el momento lleva publicado 7 tomos (de 9)
De Sanami Matoh

RAYOS Y CENTELLAS
comics
Manga * Comics
Anime * Posters * TV
Cine * J-Pop * Rol
San Martín 2365 - Loc: 12
Tel: (0223) 495-2262
Mar del Plata
rayosycentellas@hotmail.com

INFRAMUNDO
COMICS STORE
DC REMERAS MARVEL
MANGAS POSTERS ANIME
TV
TAZAS, MOCHILAS VIDEOJUEGOS
Arenales 1507, Banfield este
consultas@inframundoweb.com.ar
WWW.INFRAMUNDOWEB.COM.AR

TUS COMICS EN CORDOBA...
llantodemudo
libros & comics
DC, MARVEL, IMAGE,
DARK HORSE, MANGA
HISTORIETAS NACIONALES Y EUROPEAS
Ediciones Independientes de todo el país:
Revistas- Libros -Música - Poesía - Historieta
YO CUUMPREH TUPUNSS MEUH CUMUCOS JCUGH.*
*YO COMPRO TODOS MIS COMICS AQUI
Colón 355 - Gal. Cinerama - Loc. 61
llantodemudo@hotmail.com - www.llantodemudo.blogspot.com

DOSSIER ESPECIAL GRANDES AUTORES

CARLOS TRILLO
UN GUIONISTA INOXIDABLE

Es uno de los mejores escritores vivos de comics de la Argentina y del mundo. Y desde las paginas de La Revisteria Comics Press, queríamos realizarle un pequeño homenaje. Por eso invitamos a varias personas en representación, de casi todos los sectores que conforman los eslabones de la historieta argentina para que nos cuenten que significa la obra de Carlos Trillo en sus vidas.

Carlos Trillo deben saber, si aun no lo saben, que es un prolífico y excelente guionista de historietas, es un apasionado historiador de la historieta argentina. Además es una de las mejores personas de este medio y lo digo con conocimiento de causa. Puede resultar un poco frío cuando uno recién lo conoce pero se esta ante una persona calida y simpática. Siempre tiene un consejo certero para todo aquel que se quiera iniciar en el mundo de la historieta como dibujante o guionista. Ah me olvidaba decir que es un empedernido lector de La Pequeña Lulu de John Stanley y del Tío Rico de Carl Barks.

Su comienzos en los medios gráficos se remontan a los años 60 cuando era colaborador de la revista Patoruzú semana. En 1975 realiza su primera historieta con personajes propios. Un tal Daneri, es el nombre de dicha historieta con dibujos de Alberto Breccia. Y ese mismo año sale en Clarín, El Loco Chavez, con dibujos de Horacio Altuna.

A partir de aquel año nunca pararía. Cibersix, Clara de Noche, Los Spaghetti Brothers son solo algunos de sus grandes éxitos.

CRONOLOGIA 1975

Esta es un breve repaso cronologico por las obras de Trillo, obviamente faltarán muchas.

Un Tal Daneri. Su primera historieta la realiza con el maestro Alberto Breccia. Lo edito Doeyeditores.

Un guionista perfecto

TRILLO X UN EDITOR

Un italiano quiere iniciarse en el "maravilloso" mundo del fumetti y lo contrata. Un editor argentino de libros de política quiere probar con unos comics y lo llama. Y lo mismo un editor francés y aquella editorial española. Acá nomás, un distribuidor confundido que creyo que vender era igual a editar (cuando editar es vender, y mucho más) lo primero que hizo fue llamarlo. Y la editorial nueva que empieza hoy, y la otra que nadie sabe bien dónde está, y la del "gran diario argentino" y aquella que empezó haciendo libros pagados por el autor y se amplió al mundo de la historieta también; y la de libros "para todos", y la revista que volvió 20 años después, y mi editorial y todos. Todos, todos queremos tenerlo en nuestras filas. El otro día le dijo a mi mujer (riéndose de mí) que yo "atrasaba 30 años". Se refería a los títulos de mi catálogo, pero yo no estoy de acuerdo: no es que atrase 30 años, es que él está unos 10 por delante.

Y por eso debe ser (supongo) que todos corremos detrás suyo.

¿Es el guionista perfecto?

Sí, seguro que sí.

Es el más prolífico autor en la historia moderna y, además, un muy informado (y formado) lector y analista del medio. Hizo (según mi opinión) la mejor tira diaria que hubo jamás, domina todos los géneros y transita con igual soltura cualquier formato. Serie larga o unitario: adaptaciones, porno, sci-fi, fantasía, policial, comedia o lo que sea. Humorística corta con remate, o de continuará y de aventuras. Siempre sale airoso y hasta, a veces, se da el lujo de parir alguna cosa que termina siendo un clásico. Y siempre junto a muy buenos dibujantes.

Increíblemente generoso, parejo como pocos (cuando es muy difícil mantener el nivel con tanta producción), muy profesional y buen amigo de sus amigos. Carlos Trillo es la solución perfecta para la editorial de hoy: un "todo terreno" que siempre tiene "alguna cosita terminada" ideal para el proyecto que sea. Aun cuando la editorial que lo haya llamado no tenga proyecto alguno. Ese es Trillo para mí, el guionista perfecto.

Javier Doeyo
editor de historietasArgentinas.com

Con Enrique Breccia, hijo de Alberto Breccia. Realiza Alvar Mayor. Lo edito Doedytores.

El Husmeante. Dibujos de Mandrafina. Lo publico Doedytores.

El Negro Blanco. Con dibujos de García Sejas. Serie de 10 tomos. Actualmente lo publica editorial Ivrea.

Clara de Noche. Con Max y Jordi Bernet. Tira comica. Dos tomos publicado por Iron Eggs.

Me piden 300 palabras...

TRILLO X UN PERIODISTA

Me piden 300 palabras sobre Trillo, pero deberían ser 30 mil, como los desaparecidos, o 30 millones, como los argentinos (una por cada argentino, menos de las que escribió, seguro). Gran historiador y teórico de la historieta, Trillo es primero y antes que nada (y que nadie) guionista, como explicó a la perfección Rep en esa suerte de radiobiografía que hizo alguna vez sobre el gran Carlos. Guionista, o creador a secas. Mujeres, hombres, putas, viejos, adolescentes o niños son invenciones suyas, todas con la misma calidad, todas hechas de la misma carne de la ficción, todas increíblemente verosímiles. Lo mismo que se dijo de Shakespeare o de Wilde puede decirse de él: ¿cómo es posible que haya escrito tanto y tan bien sobre gente tan distinta? Muchas explicaciones hay, pero sobresalen una capacidad de observación, una mirada digamos, y una comprensión incomprensible para captar la esencia de esas humanidades disímiles.

Como un sastre genial, ningún género le es ajeno (ni sus combinaciones): historia, ciencia ficción, costumbrismo, aventura, fantasía. Hombre de intereses múltiples, amante de la literatura y de las librerías, de las anécdotas, de los periódicos, de la magia (es decir, de la palabra), Trillo fue volcando todo eso, sagazmente, en historias originalísimas y construidas como sobre un aliento sutil, con una respiración que se acostumbra a la del lector (o que adapta la del lector a la suya). Como los grandes de verdad, sabe mechar datos reales y librescos en sus propias creaciones, a la manera de un mago que hace sus pases mágicos y pasa algo que no logramos entender, a veces, del todo, pero que nos fascina, rodeándose, como supo hacer Oesterheld, de talentosísimos dibujantes elegidos para sintonizar con ese mundo tan privado y tan de todos.

Cibersix, El loco Chávez, Chicanos, Clara..., de noche, Fulú, Sama, Chocolate con fritas son algunas de sus obras, sólo algunas de las que leemos y agradecemos poder leer. Gracias.

Hernán Martignone

Periodista especializado en historieta.

Podría decir que trabajar con Carlos es un placer, pero no.

TRILLO X UN DIBUJANTE

Todo empieza por teléfono. Del aparato sale la voz de Trillo con una idea y listo. Ya estás atrapado. Solo queda juntarse a almorzar para escuchar más, para saber bien como es eso que se está gestando detrás del bigote (de chico alguien o algo le dejó abierta la canilla que conecta su cerebro con un pozo infinito de personajes, escenarios, mundos enteros).

Pero para poder encarar la cosa hay que olvidarse de la leyenda Trillo, de Custer, de Bold, de Lopez, de todas esas voces que sonaron en tu cabeza al leer los globitos que al final era una sola y le está pidiendo edulcorante al mozo. Entonces está todo listo para que Carlos te cuente una historia. Sale la magia. Te va llevando de paseo, te va llenando de imágenes.

Te va deformando hasta que vos también empezás a abrir la canilla y a dibujar en el aire. Como quien sabe que la generosidad y la inteligencia son la misma cosa, Carlos te la pasa redonda. Te deja participar. Te escucha, o hace muy bien que te escucha. Para que la historia sea también tuya. El tipo es un fenómeno del brain storming. Brain huricane sería más apropiado. Un huracán de ideas que se van ordenando, se acomodan, terminan en algo tan sencillo y maravilloso como solo puede serlo una hermosa historia. Esto es lo que Trillo produce: historias hermosas, miles de millones de historias hermosas envasadas en paneles. Y está hecho un pibe, no para más.

La voz de los globos pide la cuenta, te vas a tu casa lleno de cosas para poner en el papel. Pronto llegará un guión terminado de Carlos Trillo, escrito con detalles (con tanta gracia que a veces uno se pregunta para qué carajo agregarle imágenes), referencias y fechas, claro. A todo eso habrá que responderle con dibujos, habrá que al menos tratar de estar a la altura. Y habrá que hacerlo a tiempo, Carlos es también altamente reconocido por su capacidad de romper soberanamente las pelotas para que dibujantes como yo entreguemos en fecha. En esto también es un maestro.

Por esto y mucho más, decir "es un placer" no basta. Trabajar con Carlos es una oportunidad valiosísima de crecer, y eso no es joda. Hay que aprovecharlo, hay que tenerlo cerca.

Decir "gracias" tampoco basta.

Juan Bobillo

Dibujante. Ha realizado Sick Bird junto a Carlos Trillo. Otras de sus obras han sido Hulka, Anita: La hija del verdugo.

CARLOS TRILLO \ UN GUIONISTA INOXIDABLE

1988

Fulú. Dibujada magistralmente por Eduardo Risso. La historia de la adolescente Fulu que lucha por su libertad. Fue editada en 5 tomos por Doedytores

1994

Video Noir, nuevamente con Risso realiza esta novela grafica que recientemente ha sido publicada por Gargola Ediciones.

2002

Con dibujos de Juan Bobillo realiza esta historia en tres partes llamada Sick Bird Actualmente lo publica editorial Ivrea

2004

Con Juan Saenz Valiente a cargo de los dibujos y de los colores realiza Sarna. La historia de este corrupto policía la publico Iron Eggs.

¿Qué puedo decir de Carlos Trillo que ya no haya sido dicho?...

TRILLO X UN GUIONISTA

¿Qué puedo decir de Carlos Trillo que ya no haya sido dicho? Supongo que mis palabras no diferirán mucho de las que puedan transmitir aquellos que lo admiramos, que crecimos leyendo sus historias y que con su guía, junto a la de otros "escritores de viñetas", nos fuimos formando como guionistas y hoy podemos decir orgullosos que somos colegas. Así que, en lugar de intentar algún ejercicio de inteligencia, suelto las riendas del corazón.

Todavía recuerdo cuando mi viejo llegaba del trabajo y, no siempre, traía el diario de la mañana. A veces traía CRÓNICA, pero cuando compraba CLARÍN lo primero que hacía era ir a la tira del LOCO CHÁVEZ. Después seguía EL REGRESO DE OSIRIS y el resto. Hoy me causan mucha gracia esas primeras entregas del personaje: un periodista que se metía en problemas siendo corresponsal en Europa. Luego regresó a la Argentina. Y a partir de ahí, la sensación que me queda tras leer las obras de Trillo, es que no solo el personaje regresó: el autor parece más comprometido con la realidad que lo desborda y recurriendo, no siempre, a la metáfora logra reflejarla en sus trabajos.

El mismo Carlos escribió en EL MUNDO DE LA HISTORIETA: los guionistas argentinos somos todos hijos de Oesterheld. Y si no lo escribió, yo por lo menos lo interpreto así, al hacer referencia que él se inclina a escribir guiones por influencia de EL ETERNAUTA (tal como me sucedió a mí).

Creo que él, junto a Jorge C. Morhain, son los más fieles representantes del estilo Oesterheld. Sus aventuras son aventuras humanas, sin fuegos artificiales, sobreviviendo en un mundo donde los efectos especiales, las directivas de marketing y la simpleza pasatista son las columnas que sostienen la gran industria.

Nos hemos cruzado muchas veces. La que más recuerdo, es la de uno de los últimos Fantabaires donde compartimos un panel en compañía de Juan Giménez y Horacio Lalia. Nunca me animé a tomar la iniciativa de saludarlo, de hablar con él. Quizás porque, aun después de veinte años en el medio, sigo siendo aquel joven lector que se maravillaba de como esos señores jugaban con mi imaginación.

Y todavía lo hacen.

Gustavo Schimpp

Guionista, director de E.A.H. (Escuela Argentina de Historieta)

ALGO MUY TRILLADO?

TRILLO X UN LECTOR

¿Que se puede aportar sobre Carlos Trillo que no resulte un lugar común? O algo muy "trillado", si se recurre al chiste malo y fácil. Obviamente no voy a descubrir acá al autor de "Las puertitas del Sr. López", "Clara de Noche", "El loco Chávez" y un larguísimo y exitoso etcétera. Si puedo decir, como lector de historietas desde la infancia -y ya han pasado algunas décadas-, que fue de la mano de su imaginación que ingresé al cómic adulto, primero a través de las publicaciones de editorial "La Urraca" (Humor, El Péndulo, Super Humor, Fierro) y tiempo después con Skorpio, cuando cayó casi accidentalmente en mis manos, un ejemplar atrasado, que en el Montevideo de mediados de los '80, se vendía en los colectivos.

Los guiones de Trillo me resultaron inmediatamente adictivos. Me tomaron del cuello y me metieron de cabeza en sus variados universos, que abordaban con la misma solvencia el policial negro y duro de "Un tal Daneri" (su primer encuentro con Alberto Breccia, originalmente desde las páginas de Mengano y luego en Super Humor), la particular visión de la conquista de América de "Alvar Mayor" el surrealismo de "Las puertitas...", la poesía de "El peregrino de las estrellas", la crueldad de "Buscavidas", el humor de "Merdichesky" el mundo post apocalíptico de "El último recreo", la ciencia ficción de "Custer" y "Cyberstix" y hasta el vampirismo melancólico de "Ivanpiire"

Siempre me intrigó de donde provenían tantas y tan variadas ideas, hasta que tuve la oportunidad de preguntárselo personalmente. Con su habitual modestia me contestó: "Las ideas están ahí, en el aire y si uno está atento, las agarra"

Personalmente ubico a Trillo en el Parnaso de los grandes guionistas de la historieta argentina junto con Oesterheld y Robin Wood. Para finalizar, quiero rescatar una historieta suya con dibujos del otro Breccia, Enrique, que siempre me pareció impresionante y que fue publicada en agosto de 1985 en el número 12 de Fierro: "El reino azul". Una lección de cómo a través de escasas 8 páginas, se puede enviar un mensaje antiautoritario bastante más eficaz por cierto, que tantos largos y vacíos discursos políticos.

Silvio Gallizzi Flores

Especialista y coleccionista de historietas.

www.camelot-comics.com.ar
CAMELOT
UN PORTAL A MULTIPLES
UNIVERSOS
Camelot
comics store
Av Corrientes 1388 Cap Fed Tel. 4373-2902
envios a todo el mundo / pedidos@camelot-comics.com.ar

CLUB DEL COMIC
5
(A MENOS DE UNA CUADRA)

CARLOS GIMENEZ

Es sin duda uno de los más grandes artistas de la historieta española de las ultimas cuatro décadas y en nuestro país es muy poco conocido. Es el creador de Paracuellos, sin duda uno de los mejores retratos sobre la niñez en los tiempos de Franco. Aquí va una pequeña nota sobre él y sus criaturas.

¿QUIEN ES CARLOS GIMÉNEZ?

Fui un niño que quiso ser dibujante de tebeos. Soy un sesentón que se ha pasado toda su vida haciéndolos. No se hacer otra cosa y no he querido hacer otra cosa.
Carlos Giménez

Nacido un 16 de Marzo, en Madrid en 1941, pasó su infancia en un centro de acogida de la institución falangista Auxilio Social debido a la muerte de su padre y la mala salud de su madre, y allí surgió su afición por las historietas, especialmente a los cuadernillos de El cachorro, de Iranzo. Tras salir del Auxilio Social en 1956, Giménez pronto buscó trabajo como ayudante de un dibujante y en 1963 se mudó a Barcelona para trabajar en la agencia Selecciones Ilustradas de Josep Toutain
Allí acabó de formarse realizando historietas por encargo con guiones ajenos, como el exitoso western Gringo (en su día se llegó a exportar a una veintena de países) o la serie de ciencia-ficción Delta 99. Por esta época también dibujó Dani Futuro, con guiones de Víctor Mora (creador literario de El Capitán Trueno,
A finales de los 70 Giménez comienza a realizar guiones propios y a mostrar sus inquietudes creativas en trabajos como Hom o Koolau el Leproso, adaptaciones ambas de relatos de Jack London. También en trabajos de más implicación social como España Una, Grande, Libre, crónica de la transición de mensaje más político que están dibujadas a veces con la ayuda a los guiones de Ivá (creador de Makinavaja e Historias de la Puta Mili). Cronista de la transición política en la trilogía España Una, España Grande y España Libre (1976-1977) y autor del mejor retrato interior del mundo del cómic español en la serie Los Profesionales. Asimismo, es el máximo exponente del comic autobiográfico con la serie Paracuellos y en obras como Barrio o Rambla arriba, Rambla abajo
Precisamente con el álbum Paracuellos 3 (mayo 1999) es recuperado para el mercado español de la mano de Ediciones Glénat, con un notable éxito de crítica y público. Desde entonces esta editorial viene reeditando los álbumes del autor y publicando el material que ha realizado directamente para Francia durante los pasados años y el que está produciendo en la actualidad
En 2000 ganó del Premio al Mejor Guión y a la Mejor Obra del Año

por Paracuellos 3 en el Salón del Cómic de Barcelona. En el 2002 se le otorgó el Premio Yellow Kid por toda una vida dedicada a la historieta
Asimismo, en diciembre de 2003 le fue concedida la medalla al Mérito en las Bellas Artes, en su categoría de oro. El reconocimiento fue otorgado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte a la labor de toda una vida
En el Salón del Cómic de 2005 Giménez recibió el máximo galardón que se puede recibir en este país, el Gran Premio a toda una vida dedicada a la realización de historietas.

"Hay personas que saben contar; han aprendido los mil y un secretos para valorar los hechos menudos, los perfiles humanos, los rasgos diferenciales... Carlos Giménez, no hace falta decirlo, es uno de esos, y de qué manera. Sus historias empiezan donde deben, contienen los elementos justos y prescinden de lo innecesario, hasta terminar, fatalmente, sin posibilidad de que haya otra solución, salvo la que él ha elegido, exactamente donde debían concluir. Cuando decimos que Carlos es un magnífico dibujante quizás estamos cometiendo una pequeña injusticia, porque buenos dibujantes hay bastantes, mientras que dibujantes capaces de narrar con sus imágenes, la verdad, hay muy pocos. Lo más interesante de esta del artista madrileño es su fabulosa capacidad para seleccionar su recuerdo y organizar sus vivencias, para ofrecernos una crónica de la realidad, apoyada en la pequeñas cosas, en las menudencias compartidas"

Extracto de "Carlos Giménez o la invención de la memoria" por Antonio Lara

CARLOS GIMENEZ

AUTOBIOGRÁFICO

Una característica de este gran autor español es la realización de historietas autobiográficas. En 1977 inicia esta vertiente, a través de la serie Paracuellos, en los que retrata sus experiencia de infancia en los hogares de Auxilio Social. Es considerada por la mayoría de los críticos como el más importante de los comics de Giménez. Realizada en dos etapas, la primera de ellas, a finales de los años setenta y primeros ochenta, se compone de 28 episodios y un total de 90 páginas recogidas en dos tomos Paracuellos y Paracuellos 2. La segunda etapa, iniciada en 1997 y finalizada en 2003, consta de 26 episodios que suman 192 páginas distribuidas en cuatro tomos que van de Paracuellos 3 a Paracuellos 6.

También publica una continuación de Paracuellos llamada Barrio, donde narra su adolescencia en una Madrid famélica y franquista. Esta serie consta de 4 tomos.

Otra serie autobiográfica importante es Los Profesionales, en esta los protagonistas son él y el resto de los artistas que trabajan para la agencia Selecciones Ilustradas. Un cierre de este arco es la historieta Rambla arriba, Rambla abajo.

RECOMENDADOS

España una, grande y libre

Es una recopilación de las historias de crítica política, en su mayoría escritas por Ivà, publicadas en la revista "El Papus" durante la primera parte de la transición a la democracia española.

El título original de esta obra, hace referencia a los gritos rituales de la Falange de José Antonio y de Franco, allí donde negaban la pluralidad de pensamiento y política (España. Una), pregonaban un patético y frustrado imperialismo (España. Grande), y hacían paradoja de la situación real en la que vivían los españoles (España. Libre).

"Leídas ahora, las historietas de este libro demuestran tener una coherencia interna que las unifica. Leídas ahora con espíritu crítico, estas historietas demuestran que España no va bien..."

Antonio Martín, Historiador comics españoles.

Delta 99

Serie de ciencia ficción y misterio con guión de Jesús Flores Thies. Giménez es autor de los 10 primeros episodios. La serie sería continuada por el guionista Víctor Mora y el dibujante Adolfo Usero, que ya había colaborado con Giménez en algunos de los episodios.

"Delta 99 es un cómic de ciencia ficción que aportó una importante renovación a la historieta española. [...] Los personajes iban vestidos a la moda del momento, melenas, pantalones acampanados, camisas floreadas, minifaldas y atrezzos apropiados para caracterizar a determinados grupos sociales. Y aunque Carlos no había alcanzado todavía la madurez creativa que le convertiría en uno de los grandes maestros del cómic mundial, estaba a punto de conseguirlo. Delta 99 ocupa un lugar destacado, como piedra básica en los orígenes de la obra total de Carlos Giménez"
-Antoni Segarra, Especialista de comics.

OBRAS DE CARLOS GIMÉNEZ
Estos son todos los títulos que Glénat a publicado del autor

Bandolero
- Barrio (4 tomos)
- Cuentos del 2000 y pico
- Delta 99
- Érase una vez en el futuro
- España una grande y libre
Hom
Jonás
Koolau el leproso
- Los profesionales (5 tomos)
Paracuellos (6 tomos,
Rambla arriba, rambla abajo
Romances de andar por casa
- Sabor a menta
- Sexo y chapuza nº 6

LOS ORGANIZADORES DE ANIMATE! PRESENTAN LA SEGUNDA GRAN EXPO Y CONVENCION DEL 2007

SALON DEL COMIC Y EL ANIME

UN MEGA EVENTO DIVIDIDO TEMATICAMENTE:

SALON DEL ANIME

VIERNES 2 AL LUNES 5 DE NOVIEMBRE

*MANGA
*ANIME
*COSPLAYS
*TRIVIAS
*RECITALES
*2 SALAS DE PROYECCION
*INVITADOS

SALON DEL COMIC

*COMIC AMERICANO
*HISTORIETA ARGENTINA Y EUROPEA
*HUMOR GRAFICO
*TALLERES Y CHARLAS
*INVITADOS
*2 SALAS DE PROYECCION

JUEVES 8 AL DOMINGO 11 DE NOVIEMBRE

PREVENTA DE ENTRADAS PARA CADA DIA INDIVIDUAL EN Camelot www.camelot-comics.com.ar

INFORMATE EN www.deuxstudio.com.ar

EL ULTIMO GRAN EVENTO DEL AÑO EN EL NUEVO CENTRO CULTURAL BUEN AYRE (A METROS DEL OBELISCO)

TE ESPERAMOS EN EL STAND DE DEUX:

CON LOS NUEVOS TITULOS DE MANGA Y MANHWA:

TAROT CAFE / STAR WARS MANGA / WAR ANGELS / JUROR 13 / SIN / MAJE (KING OF HELL) / PHANTOM

PARA JÓVENES ARTISTAS

DIBUJA MANGA

Llega una colección de libros, especialmente creada para niños y jóvenes que quieran aprender y dominar el arte de hacer historietas a la japonesa.

Si eres de los pocos que aún no te has decidido a aprender a dibujar a tus personajes favoritos, esta es tu oportunidad, porque llega a todas las comiquerías y kioscos de revistas: Dibuja Manga, un curso de dibujo de cómic japonés creado por auténticos profesionales de manga. Te enseña las bases para convertirte en un gran dibujante de manga o para perfeccionar tu estilo con algunas técnicas y trucos.

Esta divertida colección, esta compuesta por solo siete libros

El primero trae de regalo un cofre contenedor

En este número aprenderás a usar los materiales necesarios, como el ápiz, las plumillas y las tramas, para dar a tu obra un buen acabado, a distribuir la acción en viñetas y a diseñar a los personajes que protagonizarán tus comics.

En el segundo libro tienes la oportunidad de aprender todos los secretos para diseñar personajes, aprende a diseñar hasta el más mínimo detalle del pelo y el vestuario.

En el tercero te enseña todos los trucos para que tu manga tenga la calidad, de un profesional aprender a buscar referencias, a realizar fondos y a rotular las historietas.

En el cuarto libro aprenderás a utilizar la PC para realizar efectos, perspectiva y otras técnicas.

El quinto libro te explica como utilizar las tramas y como conseguir efectos de profundidad, sombreados y darle el toque japonés a tu dibujo.

El sexto libro nos mete de lleno en un géneros más apasionantes del manga Los mechas Todo sobre robots gigantes que gracias a este libro no tendrán ningún secreto para vos.

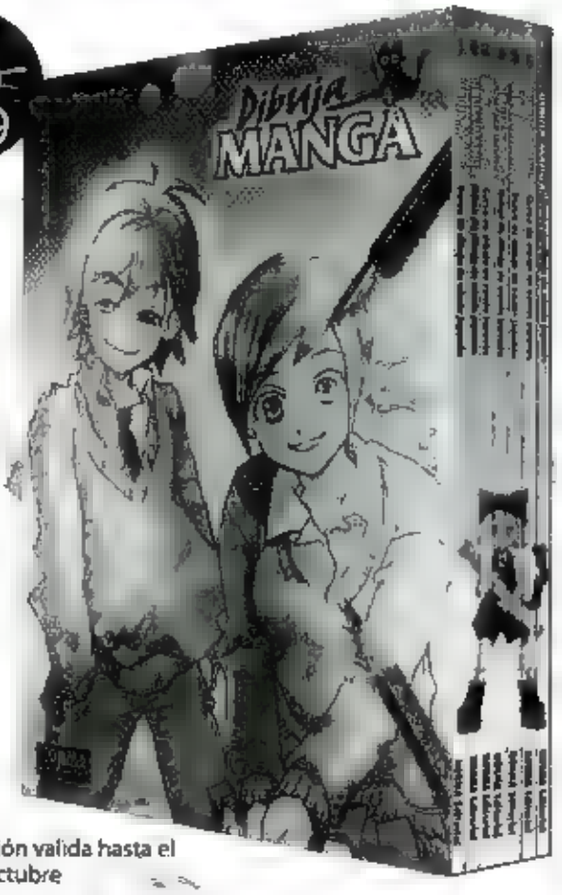
En el séptimo, ya has aprendido a dibujar como un profesional, aprende todas las aplicaciones que el conocimiento de estas técnicas pueden tener

Convertirte en un mangaka, ahora sólo dependerá de tí

PROMOCIÓN EXCLUSIVA!

Para todos los lectores de La Revisteria Comic Press, tenemos una promoción exclusiva, podes conseguir el pack con la colección completa de Dibuja Manga, dos meses antes de su salida y con un 10% de descuento en las comiquerías que auspician en este media.

p.v.p ~~$ 99~~ $ 89

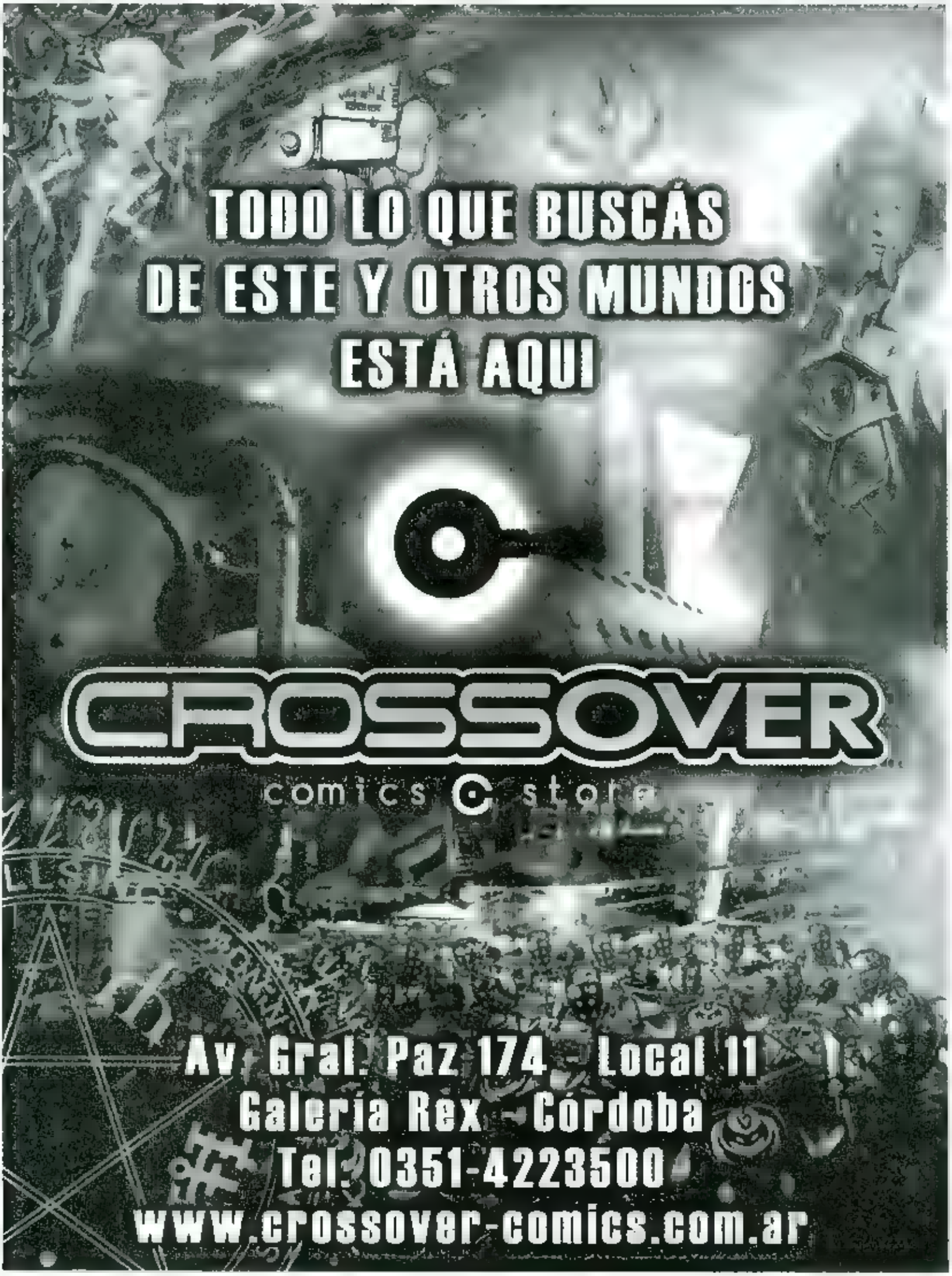


Promoción valida hasta el 31 de Octubre

DONDE?

Las comiquerías que tienen el pack en exclusiva son las siguientes:

- Camelot Comics
  El Club del Comic
  Puro Comic
- Crossover
  Kiosco de revista Callao 196
- Kiosco de revista Rivadavia 7046
  Inframundo
- Rayos y Centellas
  Lianto del mudo
- Macroos Comics y Video juegos


TODO LO QUE BUSCÁS
DE ESTE Y OTROS MUNDOS
ESTÁ AQUI
CROSSOVER
comics store
Av. Gral. Paz 174 - Local 11
Galería Rex - Córdoba
Tel: 0351-4223500
www.crossover-comics.com.ar

GHOST WORLD

ADOLESCENTES REALES

Una breve reseña de una pequeña joya de la historieta estadounidense, que fuera escrita y dibujada por Daniel Clowes.

Ghost World es la historia de Enid y Rebecca, dos amigas que han acabado el último año de la preparatoria y tienen por delante todo un verano. Demasiado tiempo y pocas responsabilidades, sólo pensar qué quieren hacer con sus vidas... es la exploración del no siempre agradable camino a la madurez.

Daniel Clowes conjura una historia tan tierna como objetiva de su frágil existencia, capturando los temores mundanos y las tragedias cotidianas de dos jovencitas.
El dibujo de Clowes es magnífico pero donde se destaca su trabajo es en los diálogos. Los mismos son perfectos, da la sensación de estar leyendo lo que realmente dos adolescentes reales dirían.
Los ocho capítulos que conforman Ghost World, fueron originalmente publicados en la revista Eightball (Desde el # 11 al #18) entre 1993 y 1997.
Como dijo la crítica norteamericana si hay un comic que debería leer alguien que nunca leyó un comic sin duda debería ser este.
Sin duda estamos ante un clásico moderno del noveno arte.

En la gran pantalla

En el año 2001 se estrenó una película basada en las aventuras de Enid y Rebecca, más precisamente un 16 de junio dirigida por Terry Zwigoff.
La película está protagonizada por Thora Birch, Scarlett Johansson y Steve Buscemi.

Sobre la edición española

Ediciones La Cúpula es la editorial responsable de traernos esta excelente obra a nuestra lengua. Ghost World Mundo Fantasma se publica dentro de la colección La Cúpula Comix. Novela Gráfica. Y ya va por su sexta edición.

En España, Ghost World ganó el Premio a la Mejor Obra Extranjera del Salón del Cómic de Barcelona 2001.

Portada de la 6ta edición de *La Cúpula* en su colección *Novela Gráfica*.

Mundo Fantasmal según Clowes

"Me resultó muy cómodo poder decir lo que quisiera a través de Enid y de Rebecca, quien por cierto tiene el veinte por ciento de las frases importantes, fue muy liberador. Porque a las adolescentes se les permite pelear por definirse a sí mismas y reaccionar exageradamente ante cualquier cosa de un modo al que los demás no podemos aspirar. Las chicas manifiestan todas mis opiniones, pero si hubiera mostrado a un viejo cascarrabias diciendo las mismas cosas que dicen ellas, habría resultado mucha más chocante. A la gente le habría parecido un monstruo horrible."

(Daniel Clowes. De un reportaje realizado por Óscar Palmer y publicado en Volumen Dos #5, España)

MINIBIO

DANIEL CLOWES

Nació en Chicago, en el año de 1961. Autodidacta, pero se perfeccionó en el Instituto Pratt de Brooklyn. Su debut profesional fue en las páginas de la revista Love & Rockets, la gran creación de los hermanos Hernández. En 1985 publicó su primera serie de comic-books Lloyd Llewellyn. Desde 1989 ha ido trabajando regularmente en Eightball, su revista. En esas páginas ha dibujado historietas cortas y otras, de mayor duración, como David Boring.

También a realizado las tapas de álbumes de varios grupos de rock y ha trabajado para revistas como Esquire, The New Yorker, The Village Voice.
Actualmente vive en Berkeley, trabaja en nuevas y siempre excelentes entregas de Eightball. Realiza guiones para cine. El último de fue Art School Confidential, comedia dramática, inspirada en la historieta del mismo título, En la cual satiriza el mundo del arte.

Otras obras del autor publicadas por La Cúpula:

- Como un guante de seda forjado en hierro
- David Boring
- Caricatura

ALIENS: SALVACION Y SACRIFICIO

Gárgola ediciones nos trae dos impresionantes historias, en un solo volumen, protagonizadas por esos extraterrestres creados, para el cine, por Ridley Scott.

La editorial norteamericana Dark Horse desde los 80, viene publicando con éxito historietas sobre Aliens. Entre tantas historias, hay buenas y hay malas pero algunas son verdaderas gemas
Como lo son Salvación y Sacrificio, que este año Gárgola ediciones, las ha publicado en un solo tomo Fueron realizadas por un verdadero dream team de autores del cómic internacional Mike Mignola, Dave Gibbons, Kevin Nowlan, Peter Milligan y Paul Johnson

En la primer historia (Salvación) un tripulante, muy religioso, de un carguero espacial es forzado, a punta de arma, por su desquiciado capitán a abandonar la nave. Aislados en un ejano planeta, ambos descubren que no están solos y que deben enfrentarse a la letal carga y al aún más letal secreto de la Nova Maru Con un excelente guión, lleno de intriga y suspenso, de Dave Gibbons (Watchmen, Give me Liberty), debe ser una de las mejores historias escritas por el británico, este logra crear una excelente atmósfera para que el dibujo de Mike Mignola (Hellboy) estalle y plasme impactantes viñetas. Son 47 paginas repletas de acción, con tintes lovercraftianos Una lectura imperdible
La segunda historia es Sacrificio Ann McKay, una religiosa, queda varada en un planeta abandonado y busca refugio en un remoto asentamiento que es aterrorizado por un alien Pero sus habitantes han hecho un pacto con el monstruo, y así Ann deberá enfrentar a sus propios demonios para salvar el alma de estos adeanos
El guión lo realizo Peter Milligan (Enigma), que ha logrando que nos identifiquemos con los miedos y con las convicciones de Ann La parte grafica fue realizada por Paul Johnson (Mercy), que ha pintado las 48 paginas, de esta obra gema

En resumen una reflexión religiosa sobre lo divino y lo maligno, un comic infaltable para los que aprecian al cómic moderno.

MUSIMUNDO

MUSIMUNDO PRESENTA:

LOS BORGIA

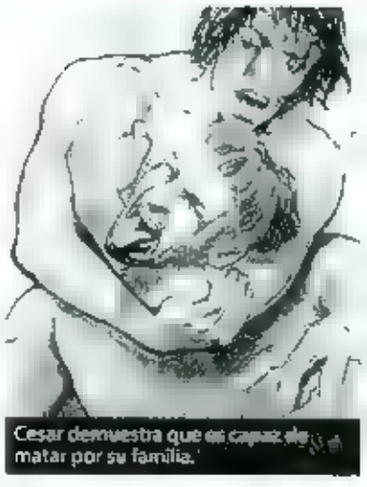
Dos iluminarias del comic europeo, unen talento para narrarnos los excesos de la primera familia mafiosa de la historia.

El guionista chileno Alejandro Jodorowsky y el italiano Milo Manara.

Roma ya no es una ciudad santa sino un caos sin fe ni ley. Estamos a finales de la edad media, comienzos de Renacimiento. Agoniza el papa Inocencio VIII. El cardenal Rodrigo Borgia debe actuar como un padrino mafioso, si quiere ser elegido como nuevo jefe de la Iglesia.

Rodrigo Borgia fue una de las personas más influyentes a finales del siglo XV y principios del XVI, en pleno Renacimiento, que llegó a convertirse en un Papa, no exento de polémica y sobornos para conseguir su propósito. Anteriormente su tío Alfonso que se convirtió en el Papa Calixto III, en 1455, pero no sería hasta 1492 cuando su sobrino Rodrigo sería proclamado en Alejandro VI. Todo un personaje lleno de amantes, entre los que se encontraba su favorita, Vanozza Catanei, con la que tuvo 4 hijos, Cesar, Juan, Lucrecia y Jofre; además de otros seis con distintas mujeres, pero que no tuvieron la relevancia de estos primeros. Ellos y su padre son los protagonistas absolutos de una serie de 3 tomos (de los que hasta este momento, sólo se han editado los dos primeros), en los que podremos leer, la lucha por el poder de Roma, la reinante lujuria, corrupción y prostitución que imperaba en la ciudad.

"No es casualidad que Mario Puzo, el autor de El Padrino, haya escrito un libro sobre los Borgia. Porque, aunque transcurra en el Renacimiento, se trata de una historia mafiosa. La primera de la historia, justamente." explica Jodorowsky en el prólogo del primer volumen.



Cesar demuestra que es capaz de matar por su familia.

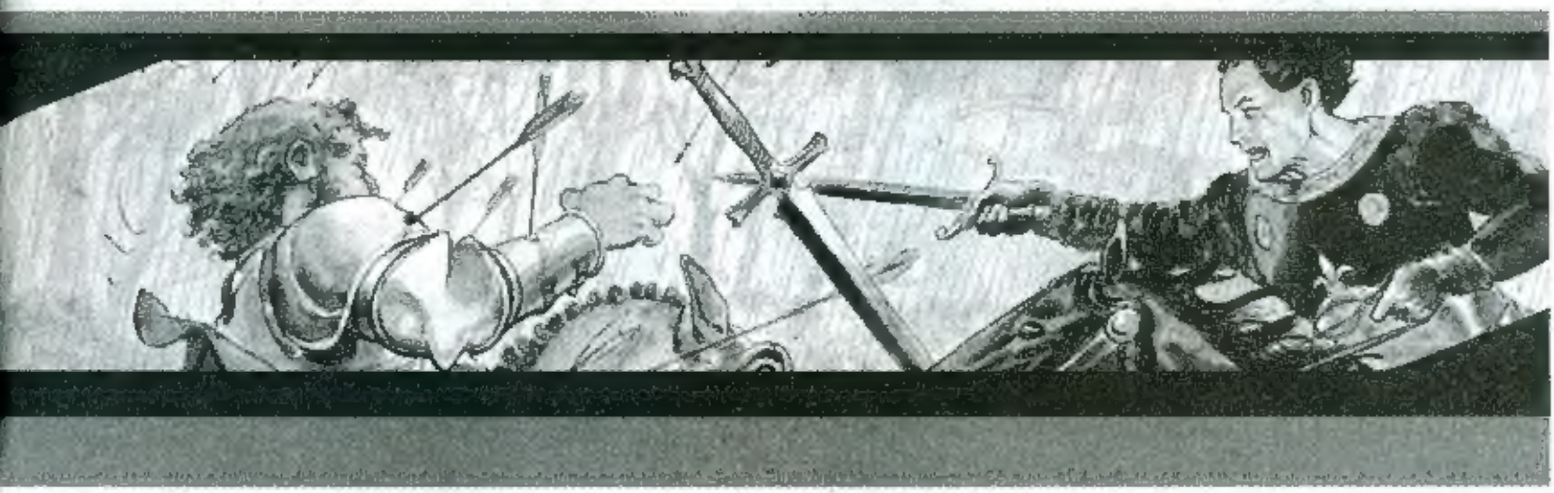
Los Orígenes

Alejandro Jodorowsky cuenta que el punto de partida para Los Borgia, fue una obra de teatro que había realizado en los 70 en México, basada en la vida de Lucrecia Borgia. Teniendo el guión en la mano "Le dije al editor (Albin Michel) que quería al mejor dibujante para esta historia, y me propusieron el nombre de Manara. Le mandamos el guión, se entusiasmó y lo hicimos", contaba el chileno, que explicaba que el sistema de trabajo con el dibujante italiano tenía sus peculiaridades. "Manara no tiene teléfono, ni mail, ni fax. Se encierra en un pueblo de Italia y dibuja. Si yo necesito algo, hablo con su agente, y si tiene una duda es el agente quien me pregunta. Pero por lo general simplemente toma el guión y lo respeta a pie de la letra."

De la unión de los libidinosos dibujos de Manara y de la perversa imaginación de Jodorowsky, sale en el 2004, para el mercado francés, el primer tomo, que lleva el nombre de "Du sang pour le pape". A raíz de su éxito (el lanzamiento coincidió con la muerte de Papa Juan Pablo II), muy pronto salió el segundo, cuyo nombre fue "Le pourvoir et l'inceste".

La edición en español

En el 2005 la editorial española Norma publica el primero de estos comics. El formato utilizado es fiel al original, tapa dura, papel ilustración



ALEJANDRO JODOROWSKY

Alejandro Jodorowsky nace en el año 1929, en el pueblo de Tocopilla, Chile.
A finales de la década del 40 formaría parte de un movimiento cultural de jóvenes artistas. Crea con ellos el teatro de mimos. Año a año Jodorowsky innovaría cada vez más, uniéndose a distintos referentes del arte joven entre los que se encuentran pintores, actores, músicos, etc.
"La fascinación por el teatro entró en mi alma gracias a tres acontecimientos que marcaron profundamente mi alma infantil: participé en el entierro de un bombero, vi un ataque epiléptico y escuché cantar al príncipe chino" ("La Danza de la Realidad", Siruela, 2001).
En 1970, pero ahora en Mexico, Jodorowsky comienza con su carrera como cineasta realizando "Fando y Lis" y "El Topo", esta segunda siendo hoy en día, una película de culto para muchos cinéfilos y cineastas. Posteriormente también realizaría "Santa Sangre", "La Montaña Sagrada" y "El Ladrón del Arcoiris" con Peter O'Toole y Omar Sharif. Ya radicado en Francia, trabaja durante muchos años con el conocido mimo Marcel Marceau.
Si bien Jodorowsky había tenido contactos con la historieta, no sería hasta 1975, cuando conoce al francés Moebius que su carrera como guionista estalla. Realiza junto a él "El Incal" (para muchos, la más grande obra de historieta europea), a ella le seguirían una extensa lista de títulos que lo llevarían a ser hoy uno de los autores europeos de historietas más afamados y exitosos. Entre algunas de sus obras se encuentran: "Alef Thau", "El Corazón Coronado", "Los Tecnopadres", "La Casta de los Metabarones" y "Bouncer" entre muchas otras.
Ha trabajado con varios de los más grandes dibujantes del panorama europeo, al ser un autor capaz de adaptarse al estilo de cada uno de ellos, creando historias tan variadas como inteligentes, cada una hechas a la medida de cada artista.
Entre sus más destacados compañeros se encuentran nada menos que Moebius, Arno, Juan Gimenez, Boucq y George Bess. Recientemente a esta lista se le ha sumado Milo Manara.
Jodorowsky también es escritor, psicomago y un reconocido tarotista. Todos sus conocimientos sobre magia pueden ser encontrados entre sus múltiples libros, películas, obras de teatro y por supuestos, comics.

T1: SANGRE PARA EL PAPA

El papa Inocencio VIII, se esta muriendo igual este trata de evitar el desenlace, con transfusiones de sangre y bebiendo la leche de mujeres lactantes. El Cardenal Borgia debera rapidamente chantajear a los otros cardenales si quiere ser el nuevo Papa. Para ello, Rodrigo necesita tambien de la unidad de sus hijos. Como él mismo se los dice: "La fuerza de una familia como la de un ejército reside en la unidad de sus miembros". Son 52 paginas repletas de sexo, sangre, traición y corrupción.

Así terminaban quienes se atrevían a desafiar a los Borgia

T2: EL PODER Y EL INCESTO

Rodrigo ya es Alejandro VI, el nuevo Papa. Ha repartido el poder entre sus hijos, pero para fortalecer la relación entre ellos, permite que Cesar y Lucrecia tengan una relación incetuosa. Además a esta la casa con Giovanni Sforza, en medio de una lucha por mantener el poder y consolidar la unión entre las ciudades de Roma y Milán. Ahora irá por Florencia, ciudad donde vive el monje Girolamo Savanarola. Quien dice que Alejandro VI es un emisario de Satán, que merece morir.

MILO MANARA

Maurilio Manara, nace el 12 de Septiembre de 1945 en Bolzano, Italia.
Desde su niñez y adolescencia Manara demostraría unos sorprendentes dotes para el arte, sobre todo para la pintura.
Desde niño Milo Manara se ve fascinado por la historieta, obras como Barbarilla o Jodelle lo llevan a querer ser más que un lector y con solo 23 años publica su primer comic, llamado Genius.
Realiza en 1972 Jolanda de Almaviva, serie que duraría 4 años donde el italiano conseguiría cada vez, ir perfeccionando más su estilo obteniendo el reconocimiento por esta obra, siendo superior a mucho de lo editado por esos años en Italia. Luego junto con el guionista Silverio Pisu publicaría varias obras alejándose temporalmente de la temática "sexy".
1977 es un año quiebre para el dibujante que es solicitado por la editorial francesa Casterman para crear una serie con total libertad, comenzando un camino de guiones propios que cambiarían su carrera para siempre.
Así realiza en 1978 "HP y Giusseppe Bergman" donde Manara esconde tras las iniciales HP a nada menos que un ídolo suyo, Hugo Pratt acompañado por G. Bergman quien es notoriamente el mismísimo Manara. La obra obtiene muy buenas críticas y grandes ventas.
En 1983 regresa a la historieta erótica con otra de sus grandes obras: El Click. Con ella el éxito es gigante, teniendo una venta sorprendente y obteniendo el reconocimiento de pares y lectores.
Mas allá del éxito, Manara aun estaba lejos de llegar a su techo, y al Click, le seguiría Verano Indio, con guiones de nada menos que Hugo Pratt. Las repercusiones serían aun mayores y a partir de aquí cada obra del italiano serían éxitos indiscutibles que sorprenderían a toda Europa.
Así se suceden "El Perfume del Invisible", "Tal Vez Soñar", "El Gaucho" (nuevamente con Hugo Pratt), "Guliveriana", "Cita Fatal", "Kamasutra", "WWW", "La Metamorfosis de Lucio", varias continuaciones de series como "El Clic" y "El Perfume del Invisible". Además realizaría junto con Fellini: "Viaje a Tulum" y "El viaje de G. Mastorna".
Actualmente Milo Manara ha combinado su maravillosa y sensual estética con Alejandro Jodorowsky, dando una serie que dejara sin dudas una profunda marca en la historieta.

Jodorowsky y Manara abordan su particular visión de la Historia y leyenda de los Borgia, atentos seguramente a los detalles más escabrosos de la saga familiar, sin dejar de lado el trasfondo social y político de unos años que marcaron el alto de la "oscura" Edad Media al "iluminado" Renacimiento.

(Por Antoni Guiral para el prologo de el tomo 1).

El narcisismo de Lucrecia Borgia plasmado esplendidamente por Manara.

Conseguí este comic y muchos más en...

MUSIMUNDO
PUNTOS DE VENTA

- Musimundo *Abasto*
- Musimundo *Unicenter*
- Musimundo *Santa fe y Callao*
- Musimundo *Cabildo*
- Musimundo *Plaza Oeste Shopping (Morón)*
- Musimundo *La Plata*
- Musimundo *Florida 770*

WWW.MUSIMUNDO.COM

ENTREVISTA

Una charla de cafe con: GERARDO DE CAMELOT

Me encuentro en Avenida Corrientes y Uruguay con Gerardo Bustos, el dueño de las más reconocida comiquería de la Argentina. Hablamos de sus orígenes, sobre convenciones de comics y de su gran objetivo. Aquí van extractos de esa charla, café de por medio, con este obrero del genero fantástico.

¿Cómo surge tu relación con el mundo del comic? ¿Eras lector?

Yo en realidad de chico era lector de historietas clásicas pero no era un gran fanático del comic. Mi verdadera inclinación a la historieta se da cuando estuve viviendo en España en los años 87 y 88. Acá casi no tenia acceso a los comics. Había un poco lugares donde conseguirlos.

Solo en los kioscos ...

Si en los kioscos pero lo que yo más recuerdo son las librerías de canje, donde se conseguian las novaros, se canjeaban 2 x 1. Después me mude y en la zona nueva en la que vivía ya no tenía esa posibilidades. El hecho de vivir en España, me abrió la cabeza en un montón de aspectos. Primero mas que amante de la historieta, soy amante del cine. Y me encanto las posibilidades que daban los españoles de poder armarte tu propia videoteca. Algo que acá era impensado por las altos costos, acá el concepto era el de alquiler. Nadie pensaba coleccionar películas que costaban entre 90 y 100 dólares. Yo me enganche mucho con el tema del cine. Veía mucho cine de autor, de genero fantástico, clásicos de los 30 y 40. Algo que acá no se veía, solo se conseguían tanques y estrenos comerciales, en cambio allá había acceso al cine francés, el iraní, y a muchas corrientes de cine. Me copo, me engancho la idea. Y a su vez leía mucha historieta, no de superhéroes, tuve la oportunidad de conocer a Moebius, Manara, Bilal y Pratt. Eso me pareció maravilloso. Yo tenia mucho tiempo ocioso, estaba solo en otro país, eso me permitió dedicarme a la lectura, al comic y al cine.

¿Y a tú regreso venias con el interés de trasladar esa idea acá?

Sí, mi padre tenía un kiosco de diarios y me pareció buena la posibilidad de además de vender comics, la de empezar a vender videos. El primer negocio que abrimos, que estaba frente al kiosco, se llamaba BL Films & Comics. Por que en ese momento el comic no estaba tan desarrollado como hoy en dia, era un nicho muy pequeño. No daba para solventar solo un local sobre avenida Corrientes. Entonces fusionamos el comics con el cine. Y nos dimos cuenta la relación estrecha que tiene el cine y el comic. Por que concurrian muchos directores de cine, en ese momento estudiantes de cine, que se nutrian de la historieta. Hoy se ve en sus películas, les notas tics y giros sacados del comic.

¿Cómo se da el salto de BL a Camelot?

Por que empezó a crecer, tanto el cine clásico como el comic. Me di cuenta que era difícil que pudieran convivir las dos cosas en un mismo local. Ahí tuve la posibilidad de abrir un local, ahí empezó Camelot.

Vos fuiste de los primeros en impulsar el manga

Nosotros fuimos de los primeros en traer mangas al país, cuando aquí nadie le daba bola. No por que fuera una apasionado del manga, si no por que era un tipo que le gustaba tener de todo y cada cosas que saliera relacionada con el género la traía y después los lectores te aconsejaban y también lo notaba con las ventas si algo funcionaba o no.

¿Cómo hiciste para mantenerte durante todo estos años?

No fue sencillo, más en nuestro país que tiene una economía ciclotimica. Tenes que estar siempre al palo. Sale una revista la tenes que tener. Siempre tenes que estar invirtiendo. Como te digo tenes que estar al palo, para sostenerte para hacer una diferencia en los momentos de bonanza y que te sirva para los momentos de baja. No es fácil en otros países sus economías son predecibles, en la nuestra cambia un gobierno y todo cambia. No es fácil mantener una estructura como Camelot.

¿Te sentís un referente dentro del comic argentino?

La verdad no me siento un referente, soy un laburante, me considero un obrero del genero fantástico. Me gusta lo que hago, yo me quedo acá hasta la 12 o 1 de la mañana. Lo hago con placer. Me siento orgulloso de poder tener un lugar donde la gente pueda acercarse. Va en contra de mi economía. Yo hago un montón de cosas que si lo pensara comercialmente no tendría por que hacerlo pero creo que a la gente hay que brindarle algo. Yo fui un tipo que, en mi adolescencia, ha tenido la suerte de conocer mucha gente que fue muy generosa conmigo, y yo quiero retribuirlo con la gente que comparte la misma pasión que tengo yo. Abrir todos locales, tener las vidrieras, hay muchos que me dicen que no tienen sentido tenerlas pero hay muchos más que me lo agradecen, me dicen que bueno, que copado. Yo lo hago por ellos, por cariño. Exhibimos un montón de cosas que no vendemos. Es tratar de lograr que Camelot sea un lugar, un espacio, para los fanáticos.

Tienen un amplio horario

Si, estamos mucho tiempo, yo le pongo mucha energía, tenemos la suerte de estar en un lugar, que nos permite, por que si estas en otra zona se hace mas complejo, tanto por una cuestión de seguridad y porque de repente no se justifica por que no hay un flujo de publico. Nosotros estamos en Corrientes, que tiene el slogan de "la calle que nunca duerme". Y es así, tiene transito de gente hasta altas horas y otra cosa que tiene, que es muy copado, es una avenida de muchas librerías y el publico nocturno que la transita es muy interesante, muchos músicos, escritores, periodistas y eso me ha permitido tener un contacto directo con ellos y gracias a tener ese contacto me ha permitido poder difun-

dir, no Camelot, sino lo que es la historieta en si.

¿De qué manera?

O sea, tener un espacio así sea un programa de radio, en un diario, en una revista. Ya que todas estas personas de los medios, se encariñan con el genero a través de una visita, donde es como que le abris una puerta. Por que si no es como si una persona ajena al genero, entra y no hay una persona agradable que le explique, que la invite a adentrarse al genero, la persona se va a sentir incomoda, se da media vuelta y se va. Ahora si vos a esta persona la invitas, porque el genero fantástico es seducción pura. Entonces el tema es estimularlo para que se lleve una historieta, la lea, y que sea una buena elección según lo que le interesa. Aconsejarlo según el afín de sus gustos, de esta manera el lector se engancha y a partir de ahí lo tendrás como un cliente fiel. Muy rara vez, personas que vienen sobre todo de noche no regresan, ya que me he hecho muchos amigos del genero que vienen a esas horas, por que de día no se puede ni entras. Estas personas se han vuelto amantes de la historieta y eran personas que nunca habían leído una. Para mi esto es un orgullo.

¿Como lograste instaurar la palabra Camelot como sinónimo de "comiquería"?

Se hizo conocida primero por que esta en un lugar donde transita mucho publico. Además yo le puse mucha energía e inversión al nivel de horas, de estar mucho tiempo en vez de estar en mi casa. Yo resigne un montón de cosas y perdí un montón de cosas que son muy importantes pero mi elección fue Camelot. Por eso estoy solo, por que no me banca nadie. (Risas).
Pero estoy a la noche con los muñecos, no me reprochan nada, no me contestan, nunca un si o un no, estoy bárbaro y los acomodo hasta la 1 o 2 de la mañana. Algún día trataré de cambiar o me llegará la persona que me haga feliz y que me saque esta historia... pero nunca voy a abandonar este espíritu de lucha.

¿Cuál es tu gran objetivo?

Yo tengo ese objetivo de tratar de tener esa gran superficie, tuve la posibilidad de viajar mucho en otra época. algo que le agradezco a mi viejo, un tipo que lo amo y que con sus 88 años me esta acompañando con un espíritu vivo, que sino yo no seria lo que soy. Mi viejo me da mucha pero mucha energía, lo que me permitió un montón de cosas, desde viajar y abrir la cabeza, conociendo muchos lugares.
Regresando al tema, realmente tenemos una ciudad maravillosa y unos fans del genero fantástico, que no son menos a los de cualquier parte del mundo y merecen tener una gran superficie. A mi me cuestra poder desde acá, generar algo. No es fácil, necesitas muchos recursos, pero de todas formas no me resigno y sigo peleando para lograr este objetivo final de tener un gran negocio.

Una gran tienda de comics como las hay en las principales ciudades del mundo

Claro, la que yo vi, fue en Londres, que me partió la cabeza y me dije "esta el la tienda que merece tener Buenos Aires" Y por supuesto la que a mi me gustaría tener, así que no voy a parar hasta lograrlo. Por una cuestión de afán. Por la gente, no por mi. Yo no soy un tipo obsesivo de quererlo todo. Yo no tengo ni un Mercedes Benz ni un auto importado. Yo vivo medianamente. Imaginate por las horas que tengo de ocio, lo mío es tratar de generar un lindo espacio para compartir con la gente y es lo que sueño. Cuando se realizan convenciones, me enorgullecen, por que eso es otras de las cosas que Buenos Aires merece. Me da bronca que a veces no haya sponsors fuertes

Como los son todas las grandes convenciones, como es el caso de la convención de San Diego que es apoyada por la industria del cine.

Pero más bien, escucha. Acá tiene que haber un apoyo de la secretaria de cultura, pero no con un apoyo de "poner el logo" sino de "poner el billete". La historieta es el noveno arte y por ejemplo en España, El Salón del Comic de Barcelona, es un evento de interés cultural y el ayuntamiento invierte dinero.
En todas partes del mundo, en las grandes ciudades, son de interés cultural y es apoyado por metálico, por la secretaria de cultura junto con el ayuntamiento, porque así corresponde.
Además hay un intercambio. Van dibujantes de otros países y son considerados como lo que son, artistas.
Son artistas y sus dibujos son expuestos en galerías de arte. Frank Frazetta expone sus trabajos en galerías de arte y las vende a precios de artistas clásicos de primer nivel. Acá debe ser igual y deben tener el espacio que tienen en otras partes del mundo. Acá le dan una salita y no es así. Esta demostrado de que el comic es importante y es convocante.
Mas allá de ser arte, comercialmente es importante y si una empresa privada invierte le va a dar frutos. Esto esta demostrado con el cine. Cada vez hay más películas basadas en comics y no solo en superhéroes reconocidos sino también en comics totalmente independientes, como son "300", "Hellboy", "Sin City" y un montón más, y son todas peliculas que funcionan bien, algunas mas que otras, pero todas bien. Además son muy bien recibías por la critica y por las nuevas generaciones.

Además estamos hablando de películas que a favor de la historieta, respetan al pie de la letra lo que aparecía en sus viñetas.

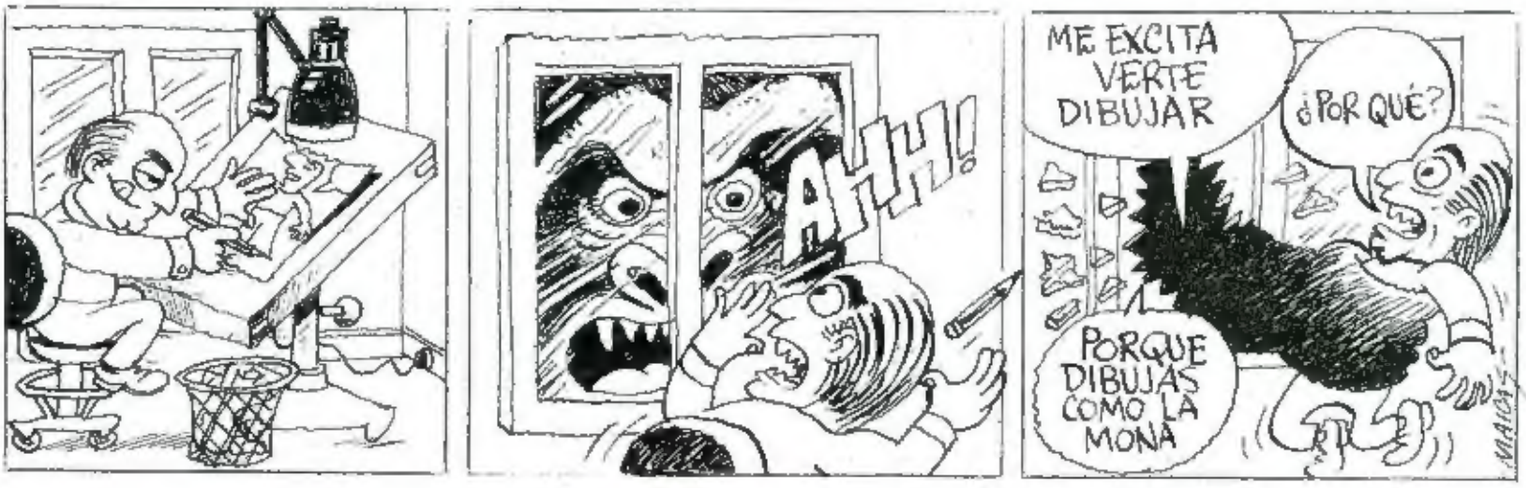
Claro, vos agarras un fotograma de 300 y una viñeta y son iguales. Y esto ¿por que?
Debido a que se pone Frank Miller, junto con un productor, la codirige con un director que tiene mas experiencia y le sale fenomenal y así la cosa funciona bien.

¿Que proyectos tiene Camelot a futuro?

Y van surgiendo, yo no quiero adelantar mucho por que tengo varios objetivos a futuro.
Se tienen que dar una serie de cosas como para que vean la luz. Mi cabeza es un hervidero de ideas y estoy como si fuera un adolescente de nuevo. Ósea tuve en una etapa en la cual estaba adormecido y ahora de nuevo, gracias a gente que se me acerca, me apoya y ayuda, vuelvo a tener ese hervidero y van a salir. Los proyectos va a ir saliendo y los vamos a ir trasmitiendo. Y esta revista es un canal para difundir esto también y así será.

Muchísimas gracias Gerardo.

De nada.



Eduardo Maicas,

argentino, 56 años, casado, 3 hijos.
Publicó en: "El gráfico", "Billiken", "Somos", "Libre", "Tía Vicenta", "Satiricón", "La Razón" y "El Cronista comercial".
Perteneció al staff creativo de la revista "Humor".

Participó como humorista radial en el programa de radio Rivadavia "Contacto Directo" con Santo Biasatti por el cual fue ternado dos veces para el Martín Fierro (perdió las dos).
En 1992 obtuvo el 1º premio en el concurso 500 años del descubrimiento de América organizado por la Alianza Francesa.

En 2001 ganó el 1º premio en el certamen "Turismovision" organizado por la ciudad de Sttutgar (Alemania).
Actualmente publica en la prensa, Fierro, Genios y Página 12, donde junto a Carlos Trillo y Bernet realiza la historieta Clara de noche que también se publica en España, Francia e Italia.

PORTADAS FAVORITAS!

LA MUJER TRAMPA
de Enki Bilal

Bilal no se caracteriza por dejar mensajes ocultos ni muy complejos collages en sus portadas, pero si una puesta sublime desde lo cromático y lo estructural.
Los personajes cumplen su rol. Admirando, seduciendo y acechando. Los colores de las caras, los cabellos y los fondos, como así los gestos y ubicaciones en el campo son claves. Bilal tiene una mirada muy cinéfila y en sus obras esto se nota. En ellas es el director encargado de que cada pieza esta "como" y "donde" debe estar.

AVANCES

En el próximo número una nota completa sobre Marjane Satrapi, la artista iraní de la que habla toda Europa. Además un informe sobre los artistas argentinos que dibujan estilo manga. Muchas más reseñas y novedades!

Lo Ha Dicho

"El mercado actual de historietas es más receptivo al material de corte maduro. Hay más editores que antes, más distribuidores y librerías especializadas. La calidad del material es más buena que en el pasado.

El cómic tienen una gran futuro porque responde mejor a las necesidades de comunicación que un texto por sí solo....
El video no ha matado a las películas, las películas no han matado al teatro. La radio no ha matado a los discos. Las computadoras no han matado la imprenta".

Will Eisner

Dibujante y guionista estadounidense (1917-2005). Fue uno de los historietistas más influyentes de los EE.UU. Entre sus obras más famosas se destacan: Contrato con Dios, El Soñador, La Conspiración. Su máxima creación The Spirit será llevado al cine por Frank Miller (Declaraciones suyas tomadas de un reportaje publicado en www.tebeosfera.com, y realizado por Manuel Barrero en Julio de 2004).

Sabías...

***que** Scarlett Johansson, Gabriel Macht, Samuel L. Jackson y Eva Mendes forman parte del elenco de la adaptación cinematográfica de The Spirit, basada en el legendario comic creado por Will Eisner*

***que** Jackie Earle Haley es nada menos quien hará de Rorschach en la inminente WATCHMEN.*

***que** Meteoro, la película, que están dirigiendo los hermanos Wachowski, contara con las actuaciones de Emile Hirsch como Meteoro y Matthew Fox (Lost) como El Enmascarado.*

¿CUANTO SABE UD. DE COMICS?

1) ¿Cuántas son las esferas del Dragon?
a- 9
b- 7
c- 11

2) ¿Cómo se llama el creador de Dragon Ball?
a- Tetsuo Kaneda
b- Akira Toriyama
c- Osamu Tezuka

3) ¿Cómo se llama el cerdito amigo de Goku?
a- Yamcha
b- Hamtaro
c- Woolong

4) El hijo de Bulma y Vegeta se llama...
a- Trunks
b- Gohan
c- Cell

5) ¿En que número de la Shonen Jump, aparecio por primera vez Dragon Ball?
a- # 51 de 1984
b- # 25 de 1985
c- # 33 de 1984

Respuestas: 1-b, 2-b, 3-c, 4-a y 5-a